AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 12/99 4. årgang 16. dec.–20. jan. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Home Electronics World 1999

Vi har set på:

SuperView IV • Digital Almanac II


ISSN 1396-8432
12
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

ScanQuix 4 vs. ScanTek 4.5, Demo or Die!, REBOL, kurser og meget mere…

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Michael L. Andreasen
Ole Friis Østergaard
Uffe Holst

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Leder

Så'r det jul igen, så'r det jul igen – næejh hvor er det dejligt det er juuul...

Ja, fra tid til anden begynder jeg min leder med et lille citat fra en sang og denne gang er det Monrad & Rislund's "Sven Dellepudes julesang". Det' jo jul og det skal naturligvis markeres, hvilket det hermed er gjort.

De sidste tre år har man på The Party kunnet finde Amiga Advis med en stand. Men i år har vi valgt, ikke at deltage med en stand, og dette er 99% sikkert. Der kan dog stadigvæk, teoretisk set, ske ting som ændrer denne beslutning.

Det har, ligesom med så mange andre ting, noget med penge at gøre for det koster en del at have sådan en stand.

Naturligvis sælger vi også blade, men det er så lidt at det hverken gør fra eller til i det samlede regnskab.

Vi har gennem de sidste par måneder arbejdet meget på at give os selv, og måske også andre, et perspektiv for fremtiden.

Det er det vi nu helliger os og det som fortjener al vores opmærksomhed, og så må en deltagelse til The Party vente til næste år.

Af de projekter vi arbejder med kan jeg nævne projektet omkring de nye spørgsmål, men jeg kan da godt denne gang også afsløre endnu et.

I de sidste par måneder har vi arbejdet sammen med en svensker, bosiddende i København, om at lave en svensk udgave af Amiga Advis.

Dette projekt er efterhånden kommet så langt at jeg regner med en speciel udgave på svensk op til jul og denne udgave skal så være vores prøveklud for vores muligheder på dette område.

Denne gang er der i Amiga Advis ikke noget spil-stof med, men det regner jeg med at vi tager "hævn" over med minimum to spilanmeldelser i næste nummer hvoraf en af dem bliver ***WipeOut 2097***.

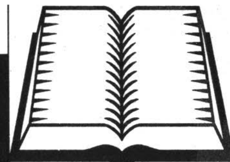
Til gengæld er der en masse brugsartikler under overskriften "Sådan!" – hvilket straks bringer mig hen i – "tak"-afdelingen.

For til dette nummer har ***Uffe Holst*** skrevet artiklen: "Sådan! – udskiftes KickStart og/eller blæser i en Amiga 4000" og som jeg naturligvis vil sige tak for, tak.

Og husk nu at AmigaOS 3.5 er noget man køber, og ikke noget man låner, fra en ven.

jan

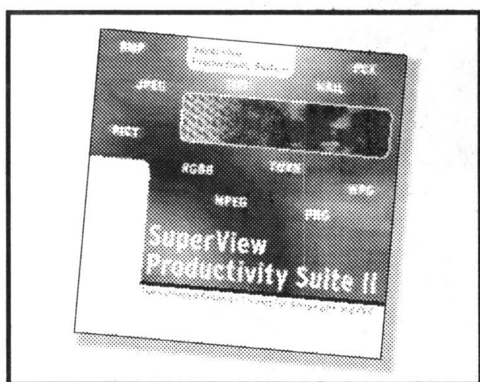
Indhold





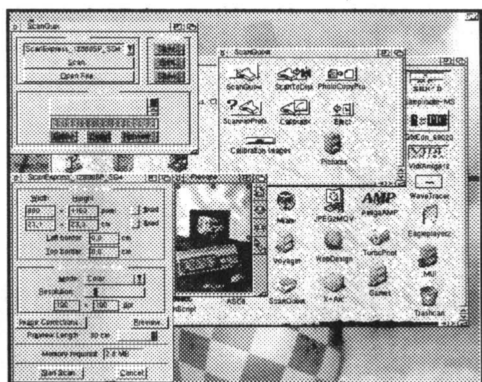
6

André Dörffler og Gudrun og Jürgen Haage servicerer kunder på H&P's stand ved Home Electronics World 1999



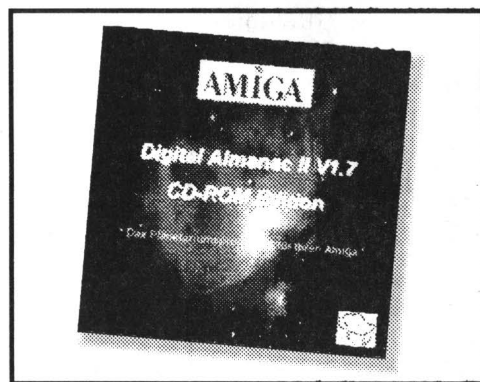
9

Vi nåede lige at se på SuperView Productivity Suite inden der kom en ny version II, som nu understøtter bl.a. MPEG.



10

I "Video & Multimedia" har Michael kastet sig ud i en stortest mellem scanner-programmerne ScanQuix 4 og ScanTek 4.5.



15

Stjerner, stjerner og atter stjerner... Det er hvad du får for pengene i Digital Almanac II

AKTUELT

ANMELDELSER

KURSER

SPIL

(Desværre ingen)

ANDET

ANNONCER

Kort Nyt...

Amiga Advis

COSA – hvad er nu det?

■ Vi har et navn. Og en hjemmeside. Men mere om det senere. Den 17. november modtog vi en forklaring. Det var om at en ikke nærmere beskrevet gruppe af personer gennem flere uger den fjerde oktober blev enige om et arbejdsprogram. Disse personer er blevet enige om at årsagen til at der stadigt kan sælges programmer og isenkram til Amiga'er er operativsystemet og ikke maskinarkitekturen. Dette medfører at de nødvendigvis må være forkæmpere for et åbent AmigaOS. På den led vil mange udviklere have mulighed for at arbejde på AmigaDOS/ Intuition i stil med de der arbejder indenfor GNU der jo hører Unix-Public-Domain-scenen til.

Men så vil rollen for Amiga Int. måske være udspillet?

Rent faktisk ved ingen udenfor inderkredsen hvilke tanker der gøres i Amiga-firmaet. Men en rent Open Source som Campaign to Open Source AmigaOS (COSA) står for, er det sikkert ikke muligt at bekende sig til.

Det mener jeg (en ikke almindeligt fæhig udtalelse i Kort Nyt) ikke er muligt. For da vil al den ekspertise der findes indenfor Amiga Inc./Int. være tabt på gulvet. Deres meninger har de netop ved at lade dem holdningsbearbejde af brugerne og derudfra forsøge at tilfredsstille brugernes ønsker.

Men som vi i tidligere artikler har udtrykt, så har Jim Collas ment at en så bred platform som muligt var det ønskelige. Den brede platform er imidlertid uforenelig med en standard der er kommercielt styret fra et centralt hold.

Alligevel vil redaktionen håbe at den programmør- og ekspert-kreds der nu er samlet efter at der på internettet den 14. og 17. september i år blev frigivet de fleste dele af AmigaOS3.5 vil holde skruen i vandet.

Der henvises kraftigt til Jim Collas, men hans øvrige rolle fremgår overhovedet ikke.

Gruppen har, såvidt oplyst, haft en grundig brugerundersøgelse på nettet og Steve Crietzman bedyrer at alle svar er blevet gransket nøje.

Hvis der er noget epokegørende vil vi selvfølgelig øjeblikkeligt (næst kommende nummer) vende tilbage til emnet.

Alle interesserede inviteres til at besøge gruppens talsmand på hans hjemmeside i mellemtiden:

Steve Crietzman
President, Campaign to Open Source AmigaOS (COSA)
On behalf of our members and partners
URL: ***http://www.savetheamiga.org.uk***

Underskrevet med:

Hvis DU understøtter COSA, så vær så venlig at gøre det officielt ved at udfylde "Open Source AmigaOS Survey". Tak for beredvilligheden og støtten af COSA.

VI arbejder hårdt på dine vejne for at sikre en vidsynet fremtid for AmigaOS. □

Amiga Advis

En QNX-annoncering

■ QNX vil gerne have at Amiga-ejere ikke glemmer dem, på trods af at deres første ben på banen efter startblokkene skulle være phase5. De venter på kortene ligesom andre forudbestillere, men gennem emulationer osv. har de alligevel en forestilling om hvordan de skal bevare pladsen på startklodserne til finalen og ikke blive agterudløbet i andet heat.

QNX har opgivet at komme med i julehandelen, for deres bidrag er seriøst afhængigt af isenkram. Skønt så lille deres kerne er skal den dog designes til hver enkelt CPU den skal køre på, om det så er lommeuret eller arm-TV'et.

Men så må vi også bekendtgøre: QNX satser først og fremmest på at overtage 80x86-markedet, det som Intel, (angående programmel kender vel nogen en vis Bill Gates), har haft en førerposition på. Men da vi kender det italienske firma Cloanto's anstrengelser angående emulatorer skulle det ikke være redaktionen fremmed om der foregår et vist samarbejde.

Men forretningshemmeligheder skal man uddanne og øve sig i at afsløre.

Betaversionen af QNX der er udsendt til testere indeholder:

- QNX Neutrino operativsystemet
- Photon MicroGUI
- 80x86-platformbaserede udviklingsværktøjer med compiler (GCC med GBD aflusningsværktøjer)
- Hjælp til alle funktioner gennem tasten

Vi bringer hvad QNX finder er vigtigt om kopirettigheder:

(c) 1999, QNX SoftWare Systems Ltd.

QNX, Photon MicroGUI, Neutrino, IAT, FLEET, FTL, In-Hand, PhAB, Phindows, PhinX, UPM og Voyager er varemærker hos QNX SoftWare Systems Ltd., mens Amiga tilhører Amiga International Inc. Og så er der Intel, MicroSoft og alle de andre som tilhører nogle helt andre. □



Amiga Advis

fxPAINT på CD-ROM

■ Felix Schwarz er barslet med et billedredigerings-/tegneprogram. Han har kaldt det fxPAINT. Hans firma kalder han Innovative. Under dette navn vil nogen måske sige ahae- til f.eks. fxSCAN og VLRec NG.

fxPAINT understøtter ScanQuix fra RBM samt VLab (et billedfang-kort fra fjernsyn og video med programmel).

fxPAINT's hovedfunktioner er fraktal, ild- og fjernsynsskærm-indfangning.

PowerPC'ere understøttes.

I annonceringen fra Felix Schwarz angiver han over firs funktioner og faciliteter. Når ingen nævnes, glemmes ingen. Men det ser spændende ud.

Nærmere oplysninger kan indhentes hos:
Innovative
c/o Felix Schwarz
Am Grundla 3
Herzogenaurach
D-91074
Deutschland

Eller på hans hjemmeside eller i hans e-postkasse:
URL: ***www.innovative-web.de***
E-post: ***info@innovative-web.de***

Prisen er opgivet til 71,- Euro eller $77,- US.

Med den sidste prisudvikling er prisen i Euro skønnet, meget favorabel. □

Amiga Advis

Piratkopiering

■ Holger Kruse, Miami IP/TCP stack'en, ønsker alle et glædeligt årsskifte med alle de højtider der følger med omkring der. Men derudover begrunder han en flytning fra Florida til California med at piratkopiering af hans programmer ikke giver ham noget at leve af. Han er derfor nødt til at blive professionel, "ansat", og det bliver han hos Carl Sassenrath i Ukiah.

Holger's udvikling af programmel (Daytona) for Java-sproget må da droppes fordi Carl Sassenrath's REBOL er et konkurrerende sprog. Holger håber at kunne sælge sine landvindinger så de vil kunne blive udnyttet, men blot af primært Sun Microsystems og firmaer der kører med på den vogn.

AmiWin vil han stadigt få tid til at udvikle på og ligesådan Miami. Og Miami Deluxe ligesom MiamiSSL og MiamiTelnet.

Holger Kruse tror så meget på en fremtid for Amiga'en og afledte efterfølgere at han er opsat på at give REBOL en kraftig kapacitet for netværker og internetopkobling. Hvis ikke Carl Sassenrath havde en lignende opfattelse ville Holger nok ikke komme på lønningslisten.

I stedet for en almindelig telefonforbindelse til internettet håber Holger nu at han får en permanent opkobling på en server og det finder han er et lyspunkt for hans reaktionstid angående modtagelse og konfirmation af registreringer af hans programmer.

Men før februar regner han altså ikke med at hans egen server er blevet klar efter flytningen.

Hvis der kommer nogen. Registrer hvad du bruger siger redaktionen.

Og hilsenen

Godt nytår
Holger Kruse
Nordic Global Inc.
kruse@nordicglobal.com

□

Amiga Advis

International Amiga-rundspørge

■ Det italienske firma Eyelight er meget interesseret i deres potentielle marked i det næste årtusind så de har iværksat hvad de kalder "The New Millennium Amiga Poll".

Alle svar bliver gransket og analyserede hvorefter resultaterne bliver offentligt tilgængelige. Så det er altså også af interesse for læserne af Amiga Advis.

Der er præmier der udloddes hver dag mellem den foregående dags besvarere.

1. præmie: *PowerPack Vol.I og et rabatkort til øvrige køb*

2. præmie: *Tornado3D T-Shirt og rabatkort til øvrige køb*

3. præmie: *Rabatkort til alle køb*

Efter hver uge:
præmie: *Tornado3D SE*

Priser: Tornado3D SE, 99,- Euro og PowerPack Vol.I 49,95 Euro

Til hvad der skal svares kan AA's rundspørgeundersøgelse sikkert sagtens anvendes som udgangspunkt.

Svar sendes til:
Eyelight
Via del Serafico 64
00142 Roma
Italia

Men mon ikke det også skulle være muligt at skrive pr. e-post på:
E-post: ***sales@eyelight-it.com***
URL: ***www.eyelight-it.com*** *eller*
FAX: ***+39 06 51965486/7***

Og det skal være fremme inden den 19. december 1999 □

Home Electronics World 1999

■ *Af Ole Friis Østergaard. Stor tak til Niels Bache og Allan Odgaard. Fotos af Niels Bache.*

Sidste år i november var der Computer 98 i Köln. Det var dér Amiga Inc. annoncerede at de ville bygge OS5 på QNX, og det var også omkring dette tidspunkt at Fleecy Moss blev afskediget. Vi kunne bringe interviews med Allan Havemose, Holger Kruse, Greg Perry, Jürgen Haage og meget mere. Jo, der skete ting og sager dengang. Men der kan ske meget på et år. QNX er droppet til fordel for Linux, som igen er droppet til fordel for "alle operativsystemer på alle platforme" (eller hvordan det nu ellers er Tom Schmidt har forelagt det), og siden har vi ikke rigtigt hørt fra Amiga Inc./Amiga. For et år siden så alting lyst ud, nu ser det ikke ud til at der er meget tilbage. Men man går selvfølgelig stadigt og håber på at blive overrasket en dag.

Vi er på vej...

Ganske som sidste år var det Niels der havde vist sig fra sin storsindede side og tilbudt Allan og mig at køre os til Köln og tilbage igen. Det er da et tilbud man ikke kan sige nej til! Så torsdag d. 11. november kørte vi sydpå og nåede frem til Köln om aftenen. Allan og jeg valgte at bo på et vandrerhjem et godt stykke fra centrum. Det er nu meget sjovt at møde mennesker på sådan et vandrerhjem – i år, f.eks., delte vi værelse med en japaner der tilsyneladende havde fået den idé at tage til Tyskland og så bare prøve at lære tysk. Det må man da tage hatten af for!

Nå, men fredag var messedag. I forhold til sidste år var der skåret en del af messeområdet, og som sidste år var der også i år nogle mere eller mindre (mest mindre!) relevante ikke-Amiga-orienterede firmaer til stede. Mobiltelefoner, kabler og pc-programmer var der en del af. Og gemt bag et stort forhæng en ret stor stand med erotisk software.



***Petro** står og snakker med kunder på Amiga's stand.*

Masser af merchandise

Amiga var repræsenteret med præcist samme stand som sidste år, og herfra blev der solgt OS3.5-pakker og Amiga-souvenirs såsom en Amiga-cola, Amiga-kuglepenne, Amiga-spillekort osv. Det eneste kendte ansigt var Petro. De "store drenge" var der ingen af, og det var selvfølgelig ærgerligt.

Den mest interessante stand var nok Haage & Partner's. Her kunne man naturligvis købe af hele deres produktsortiment, og alle deres programmører (tror jeg nok) sad og demonstrerede

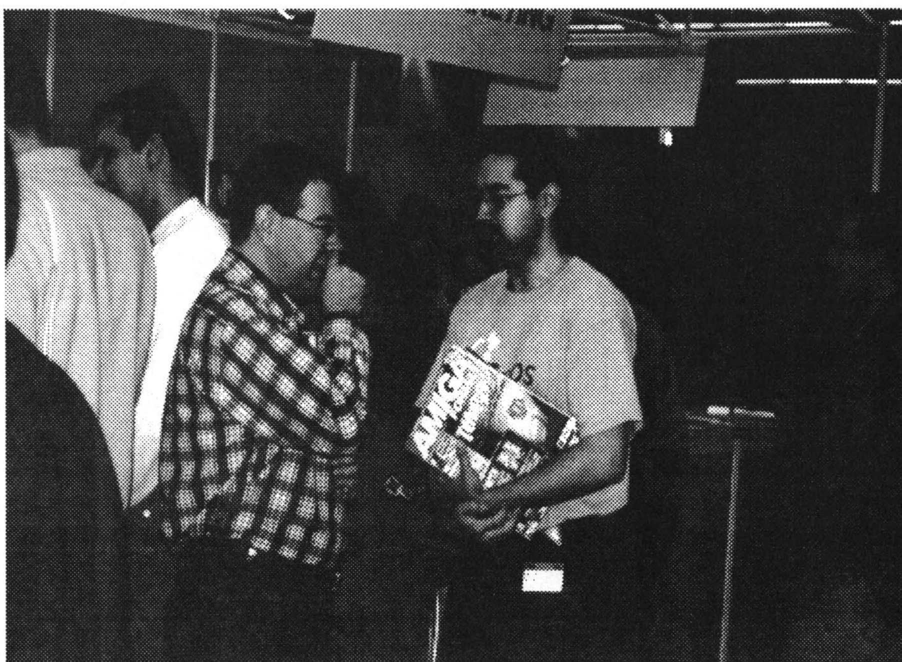


***RBM's Bernd Rudolph** med nogle af deres flotte tower-kabinetter.*

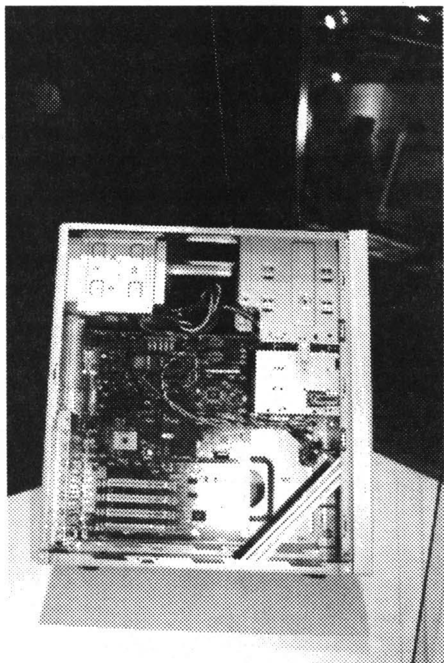
diverse programmer. Det er nu altid sjovt at se Jochen Bechers entusiasme: Selv efter en lang dag hvor han stort set ikke har lavet andet end at svare på spørgsmål fra besøgende, er han stadigvæk fuld af energi og optimisme. Det var også imponerende at se Martin Steigerwald sidde en hel eftermiddag og demonstrere OS3.5 for fuld udblæsning for skiftende tilhørere.

På andre stande kunne man se demoer af *Heretic II* og *Wipeout 2097* (altså begge i Amiga-versionerne, selvfølgelig) samt et par andre nye spil. Heretic II kørte i en meget, meget imponerende hastighed, men jeg fandt aldrig ud af præcist hvilken Amiga det kørte på. Schatztruhe havde også en stor stand hvor bl.a. Urban Müller langede varerne over disken. Der var også en del andre Amiga-firmaer der viste deres produkter frem (f.eks. DCE Computer Service, Eyetech Group ltd., Kato Development, KDH Datentechnik, Nightshift, ACT Electronic GmbH, Bühler-Electronic, COOL bits v/ Martin Strobl, RBM Digitaltechnik og Epic Marketing).

RBM havde premiere på ScanQuix version 5, som bl.a. Niels var meget interesseret i. Version 5 er nu blevet til en cd med alle driverne på hvor de ellers plejede at sælge folk en komplet pakke for hver scannermodel man skulle bruge driver til. Cd'en indeholder også fxScan, et nyt program til scanning og manipulation. Selve ScanQuix har også fået et par mindre forbedringer, bl.a. kan man nu slå opdateringen af preview-billedet fra mens man indstiller billedkorrektionsparametrene.



***Ben Vost** fra **Amiga Format**. Prøver han mon at sælge sine blade?*



Kan dette måske være fremtiden for AmigaOS? Et IBM-POP-kort (POP: PowerPC Open Platform) i et ret ordinært kabinet. Den stod som en del af en udstilling på Amiga's stand som hed "The history of Amiga".

Sang og musik skal der til...?

Traditionen tro var Annex også med til denne messe. Så her havde vi muligheden for at opleve noget af det vi var gået glip af sidste år.

Allan var ret imponeret over at Annex havde fået noget ud af sætningerne "keep the momentum going" og "Amiga", og det kan han da egentlig have ganske ret i. Dog stod jeg efter sådan en omgang show med fornemmelsen af at Amiga'en efterhånden er 1% teknologi og 99% kitsch. Men bevares, pigerne i "bandet" ser da forbavsende godt ud!

Udviklermøde

Lørdag havde vi aftalt at mødes med andre der havde haft med OS3.5 at



*Er der mon hold i hvad **IWin** snakker om? Disse fyre påstod at de havde ringet til IWin og stillet spørgsmål og bedt om T-shirts. Disse T-shirts fik de så senere i en pakke gennem posten. De tiltrak sig selvsagt en del opmærksomhed.*



Jochen Becher *demonstrerer AmigaWriter, omgivet af en flok interesserede tilskuere.*

det ringe fremmøde fra Amiga og den fuldstændige mangel på spændende annonceringer. Og så selvfølgelig den afmægtige følelse af at Amiga efterhånden blot er et merchandise-foretagende uden den mindste smule indhold. Det kan jo ikke blive ved på den måde.

Men indtil der sker noget nyt på den front, kan vi jo lige så godt nyde turen så godt som muligt, selv om den til tider kan virke lidt ensformig: De efterårsrøde træer, den tyske Autobahn og en masse andre biler der skal samme vej som os. Og så er man pludseligt hjemme igen.

Hvis du er interesseret i flere af Niels' billeder, kan du kaste din Webbrowser omkring ***http://home5.inet.tele.dk/nbache/stuff/HEW99/***. □



*Se lige her! Bygget og dekoreret af **Heinz Andreolla** til eget brug. Det tog ham adskillige måneder. Og ja, den lille boing-bold drejer rent faktisk!*

gøre. (Allan har bidraget med en TextEditor.gadget, mens Niels og jeg var oversættere.) Desværre dukkede der ikke så mange andre OS3.5-udviklere, -betatestere og -oversættere op, men det lykkedes da at få udvekslet et par ord med Ben Vost (I ved, redaktøren af Amiga Format), Jochen Becher (den ene af de to fastansatte på OS3.5-projektet), Greg Perry og nogle andre Amiga-berømtheder.

Vi fik også hilst på et par andre personer som vi ikke før havde mødt i virkeligheden. Tag derfor et kig på billederne her på siderne.

Vi er på vej, del 2...

Søndag var det så på tide at drage hjemad igen, og det lykkedes også i meget fin stil. Tilbage sad man så med en fornemmelse af mættethed efter at have set en masse ting, mødt en masse mennesker og oplevet en masse. Men der var nu også den store skuffelse over



"Fangerne på messen": ***Michael Christoph, Ole, Ben Vost, Allan, Jochen Becher, André Dörffler, Thierry Sillis, Dr. Greg Perry, Mario Cattaneo*** *og* ***Martin Steigerwald.***

SuperView IV

Billedfremviser af format?

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

I Amiga Advis nr. 10/99 havde vi en anmeldelse af SuperView II og nu er der kommet en SuperView IV. Udover at udgave III tilsynenladende mangler skal vi nu til at kigge lidt på hvad der er kommet til siden sidst.

Version III

Hvor blev den af? Og hertil er svaret, ja, men det skal du slet ikke hænge dig så meget i, for som skrevet i anmeldelsen for et par numre siden har SuperView været et shareware-program. Og dette shareware-program var nået til version nummer 8.00, og nu ville det så være voksent og få en titel af kommercielt program.

SuperView II var således version 8.00 og den anmeldte version sidste gang var nået op på version 8.37 (fra juli måned i år) som stadigvæk blev kaldt for SuperView II. Nu er versionen nået op på 9.00, og dette er så den næste frigivne version som man nu har kaldt for SuperView IV.

Siden sidst

Der er kommet en del nye ting til siden version 8.00, men eftersom den vi anmeldte for et par gange side var version 8.37 er der sket knapt så meget. Derfor vil denne anmeldelse heller ikke gøre så meget ud af programmet som helhed, men mere koncentrere sig om de nye ting (og problemer).

Der er ifølge listen rettet et par fejl, og man har lavet nogle funktioner bedre o.l. Der er kommet lidt flere ARexx-scripts til, lidt GlowIcons er kommet til samt nogle andre spidsfindigheder.

En af de mere interessante ting som jeg glædede mig til at afprøve var den nye MPEG-mulighed som skulle fungere via en link til akMPEG-playeren som medfølger programmet. Men det er ikke lykkedes mig at få den til at fungere, hverken når jeg bruger MC680x0- eller PPC-valgmuligheden, så dette fik jeg ikke meget ud af.

Til og med understøtter akMPEG-playeren ikke lyd, hvilket der i min øjne gør den ret uinteressant når man nu kan bruge IsisPPC i stedet for, og den kan til og med afspille hele MPEG-film. Desværre har jeg med installeringen af dette program mistet evnen til at bruge IsisPPC-playeren idet den lige pludseligt ikke kan åbne phase5's ppc.library v.45, og grunden har jeg ikke kunnet påvise. Men jeg formoder at det har noget med konflikten med phase5 og H&P at gøre da IsisPPC er fra sommeren '98 hvor denne konflikt foregik og PowerPC-supporten i SuperView IV (og II) er via H&P's WarpUP.

Dette er ikke noget anklagepunkt eftersom det er denne PPC-support der er kommet ind i AmigaOS 3.5 og dermed den der skal følges fremover, men man kan også få installeret en ppc.library-emulering under WarpUP. Og det er her jeg tror det går galt, men i den forbindelse skal jeg også lige sige til programmets forsvar at jeg kun har ppc.library version 45 mens den sidste nye udgave er version 46, så måske er der ikke noget problem hvis man bruger denne.

Derudover er der kommet nogle nye ARexx-muligheder og så er der også kommet nogle slide-tools med navn af Cyber-/Sroll-/Super-/Scroll-slide.

Så i bund og grund synes jeg ikke der er kommet en hel masse nye ting med siden sidst, selvom jeg må indrømme at jeg godt kan lide ideen med at sammenkøre de stillestående billeder med de levende i samme fremviserprogram.

KONKLUSION

Inden jeg går i gang med en konklusion vil jeg lige gøre opmærksom på at man skal have læst den forrige anmeldelse af SuperView for at kunne bruge denne her til noget.

Med mindre man har SuperView II er denne udgave et lige så stort 'must' som den sidste udgave, dvs. et godt program man godt kan erstatte på anden vis. Og så er der jo ovenstående problem med IsisPPC.

Så længe jeg ikke har fundet en løsning på dette problem vil jeg ikke bruge SuperView IV fordi man som sagt godt kan klare sig på andre måder – omvendt har jeg ikke fundet et program der kan erstatte IsisPPC.

Det forhindrer naturligvis ikke andre i at gøre brug af dette program, og hvis prisen ellers holdes samme sted som nr. 2 (kr. 299,-), synes jeg bestemt at det giver én noget for pengene. □

SuperView IV

Udviklet af:
Andreas R. Kleinert
Forhandles af:
Kiwi Multimedia
Krav:
- AmigaOS 2.04+
- 4 MB ram
- Harddisk
- Cd-rom-drev

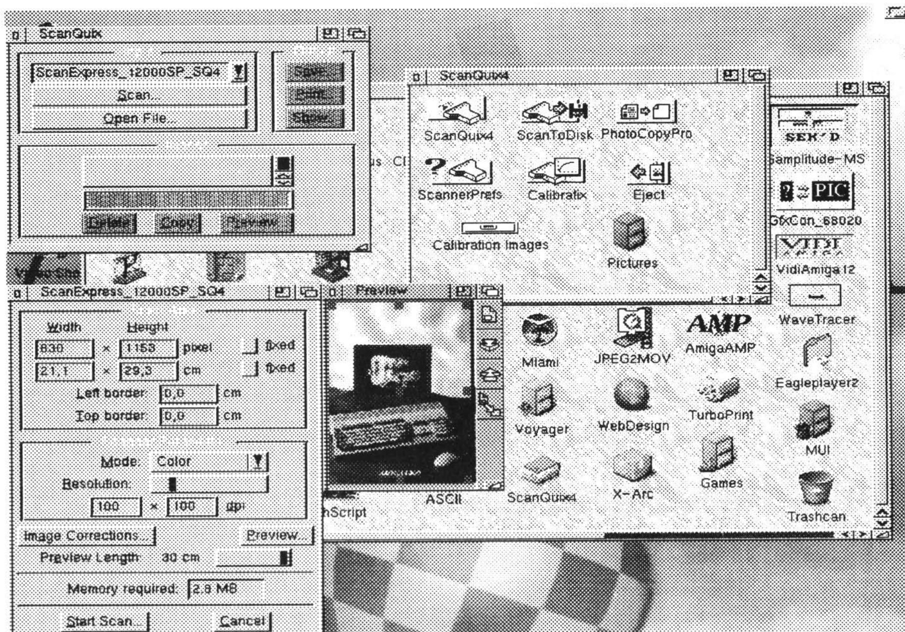
ARexx:
Ja
Locale:
Ja (men stadigt ikke dansk)
Pris:
???

Ydelse 9
Brugervenlighed ... 8

ScanQuix 4 vs. ScanTek 4.5

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Nok det bedste og mest berømte scanner-software til Amiga'en hedder ScanQuix fra RBM. Men der er et alternativ til ScanQuix. Alternativet hedder ScanTek og er et shareware-program fra bl.a. Aminet.



ScanQuix 4 opstartet på en 24-bit Workbench-skærm. Nem brugerflade med mange muligheder.

Scanner-software

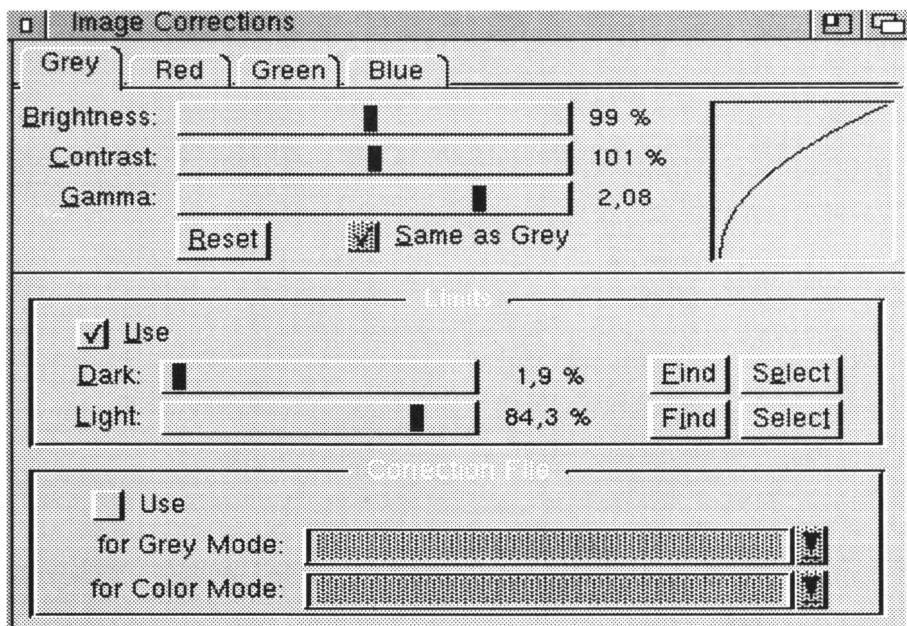
Der er fordele ved begge programmer. ScanQuix understøtter flere scannere og er meget hurtigt med at scanne ind. ScanTek derimod understøtter ikke nær så mange scannere og er relativt langsomt om at scanne ind.

Man skulle tro at der nu ikke er nogen grund til at købe ScanTek, men det er helt op til smag og behag da ScanQuix 4 koster næsten 700 kr. ScanTek koster kun et sted mellem 200–300 kr. (registering). Men hvad skal man vælge? Kvalitet for kvantitet?

ScanQuix 4 – Det profesionalle valg!

Jeg tester ScanQuix 4 til Mustek-scanneren ScanExpress 12000SP (SCSI-scanner). Fordelen med denne scanner er at den også understøttes af ScanTek og det er derfor nemmere at se forskellen mellem de to programmer.

Når man køber ScanQuix-pakken bliver man en lille smule skuffet over at selve ScanQuix-pakningen ikke er ret stor. Ja den består faktisk kun af et plastik-charteque med to disketter og en manual. Dette skal man ikke tage sig af da selve programmet er utroligt godt.



ScanQuix 4 byder bl.a. på billed-korrektion.

Installationen foregår smertefrit (husk at personalisere original-disketten før installationen). Jeg anbefaler at man bruger ekspert-mode under installationen så den ikke 'bare' lægger scanner-driverne lige dér hvor den synes at de skal ligge. Normalt skal man kun bruge én scanner-driver hvor ScanQuix uden videre installerer *alle* driverne unden at spørge (dog ikke i ekspert-mode).

Når installationen er overstået skal man sætte sin scanner op i software'en. Jeg bruger en CyberSCSI-kontroller og vælger derfor *cybscsi.device* og unit 5. Det var det.

ScanQuix 4 består af et hoved-scanner-program, en slags farvekopimaskine, prefs til instilling af scanner og controller, et program der hedder *ScanToDisk* der overfører det scannede billede til en diskette unden preview, et program der hedder *Calibratix* som er et korrektionsprogram til de scannede



Et billede scannet ind med ScanQuix 4. Som det kan ses er det en gammel Commodore-pjece om Amiga 1200'eren.

billeder og til sidst et tool der hedder *Eject* som bruges til film-scannere.

ScanQuix 4 kører ok på min Amiga 4000, dog er det ikke helt vildt med min kontroller (det går ned en gang imellem).

Hvis man har et CybergraphX-grafikkort er det virkeligt en fordel. Man kan på den måde se alle de indscannede fotos i 24 bit og det er ret godt hvis billedet evt. skal korrigeres efter scanning.

En anden god ting ved ScanQuix 4 er at det understøtter *TurboPrint* så det er muligt gennem programmet *PhotoCopy* at lave farvefotokopier direkte uden nogen form for indblanding under processen ("luxus" er det!). ScanQuix gør dét at det kan finde ud af hvor lyst eller mørkt billedet skal være for at blive udskrevet på f.eks. en inkjet-farveprinter. Det er supersmart.

Med et fuldt farve-preview er det også muligt at justere kontrasten og farverne i billedet før og efter scanning – en ting der er særdeles godt hvis originalbilledet ikke ser godt ud (rent farve-/kontrast-/lysmæssigt). ScanQuix 4 har så mange muligheder at man faktisk også selv kan kombinere disse muligheder og lave nye muligheder.

ScanTek 4.5 – For den lille pengepung!

Til at teste ScanTek har jeg brugt det samme hardware som jeg brugte til at teste ScanQuix med. Scanneren er naturligvis stadig ScanExpress 12000 SP fra Mustek.

Programmet kan hentes fra bl.a. Aminet. Da det er en shareware-udgave har man gjort det sådan at man ikke kan scanne billeder ind uden at der er sorte bjælker på billedet (en stor påminder om at man skal registere programmet). Prisen er et sted mellem 200–300 kroner. Prisen er derfor "okay" eller er den?

Først skal programmet installeres. Det foregår smertefrit og der er ikke nogen forhindringer eller bump i vejen.

Efter installationen starter man programmet. Man skal også her justere sine SCSI-instillinger. Altså igen: *cybscsi.device* Unit 5.

Ellers kan man gå igang. Brugerfladen er sjovt nok på dansk.

ScanTek understøtter også CybergraphX-grafikkort lige som ScanQuix. Men nu begynder problemerne også. Først og fremmest skal ScanTek have en ret stor buffer (ram-lager) for at kunne scanne billeder ind. Jeg vil sige at 10 MB ram eller mere er en god ide hvis man skal scanne A4-sider ind. Men hvis man ikke har mere end f.eks. 5 MB til rådighed sker der underlige ting under scanningen. Pludseligt standser scannerhovedet for at softwaren skal kunne gemme den første del af billedet – efter det begynder det igen og bliver ved med at gøre dette lige til billedet er scannet færdigt. Resultatet er heller ikke godt. Farvepletter på bille-

ScanQuix vs. ScanTek

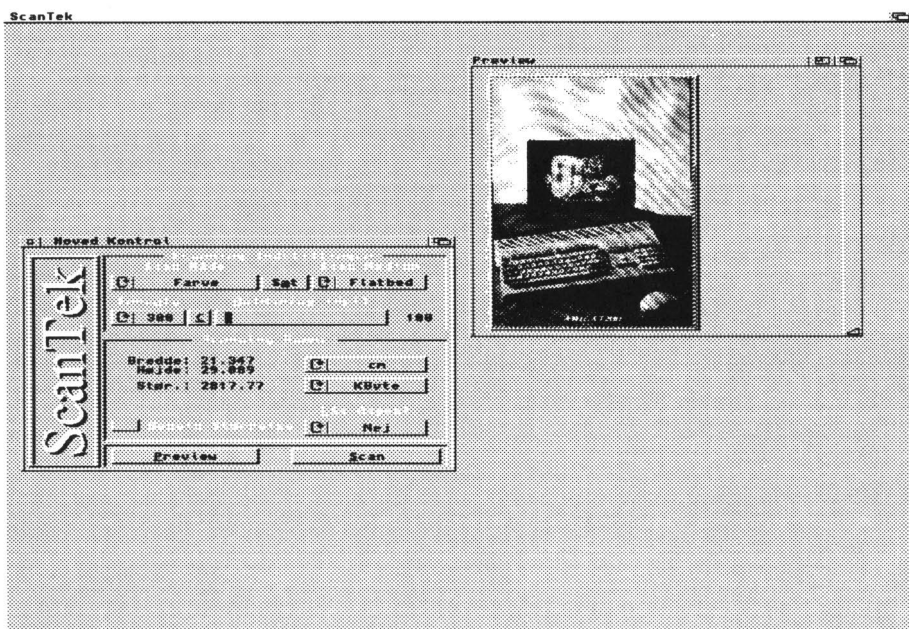
Systemkrav (Minimum):
- Understøttet scanner
- OS 3.0+ (SQ4)/OS 2.04+ (ST)
- 6 MB ram
- Harddisk

Systemkrav (Anbefalet):
- Grafikkort (24-bit vinduer)
- AGA-chipset
- 10 MB ram+
- OS 3.0+ (ST)

Priser:
ScanQuix 4: 698,- (DKK)
ScanTek 4.5: Ca. 200,- (DKK)

Forhandlere:
Kiwi Multimedia
(47 38 96 39)

ScanQuix 4 11
ScanTek 4.5 6



Den overskuelige brugerskærm til ScanTek 4.5 er på dansk.

det er obligatoriske når scanningen foregår på denne måde. Det eneste man kan gøre er at gøre ram'en større.

Desværre tager det adskillige sekunder for softwaren at initialisere scanneren og det gælder både for previews og det 'rigtige' billede. En dårlig ting der trækker ned.

Der er i det hele taget ikke ret mange brugermuligheder i ScanTek. Menuen er ret tom og der var i mit tilfælde ikke mulighed for et farve-preview. Derfor skal man hele tiden ind i et billedprogram for at se det scannede billede (slet ikke godt).

Nogle scannere incl. ScanExpress 12000SP gør at man kun kan scanne farver i helt specifikke opløsninger (altså kan man ikke helt selv vælge hvilken opløsning man vil bruge).

Der er i det hele taget ikke mulighed for at redigere billedet efter scanning som ved ScanQuix 4.

En anden ting man også skal huske er at der ikke bliver udviklet ret meget nyt til dette program, som f.eks. nye drivere.

Scannede resultater

Hvis man ser bort fra de fejl som programmerne har og kun fokuserer på det indscannede resultat, er der ikke de helt store forskelle. ScanQuix kan dog rette i billedet før scanning som selvfølgelig får ScanTek's billeder til at se anderledes ud. Men hvis ikke man 'snyder' og lader de to programmer scanne et billede, er resultatet stort set ens.

Speed test...!

Til test af hvor hurtigt de to programmer er om at scanne har jeg valgt at scanne et billede i 100 dpi. Tiden er taget med et stopur. Så snart der er klikket på "scan" eller "Preview", bliver stopuret sat til. Når scannerhovedet er færdigt, stoppes uret og tiden aflæses. Her er resultaterne:

Preview scanning:
ScanQuix 4 = 38 sek.
ScanTek = 1min. 11sek.
Final scanning:
ScanQuix 4 = 38sek. (A4-100 dpi)
ScanTek = 43sek. (A4-100 dpi)

Man skal bemærke at tiderne for preview scanning er i farver og inklusive initialisering af scanner-hardware'en. Scannes der i s/h i ScanTek går scanningen lidt hurtigere.

Manual?

Til ScanQuix 4 følger der en udmærket engelsk eller tysk manual med. Den er grundig og forklarer alt så man kan forstå det (kommer an på dit niveau). ScanTek kommer derimod kun med en guide-fil. Dette er ikke lige hvad jeg elsker ved et program, men den kan jo printes ud. Den er ikke lige så grundig som ScanQuix-manualen, men man kan da få programmet op at køre ud fra oplysningerne i manualen.

KONKLUSION

Godt nok er ScanQuix 4 et lidt dyrt program, men det er faktisk også alle pengene værd. ScanQuix 4 har så mange funktioner at det gør det uundværligt hvis man har et mindre DTP-anlæg (farveprinter, DTP-program og scanner). ScanQuix er så flexibelt at man ikke på noget som helst tidspunkt fortryder at man har købt det. Scanningen går hurtigt og nye opdateringer kan hentes fra ***www.rbm.de***. Et godt program og det er også derfor at jeg giver det et 11-tal. Dog er prisen noget høj, og det er måske også det eneste man kan beklage sig over.

ScanTek er en god løsning hvis man ikke har den store pengepung. Programmet er generelt godt nok, men det er ufatteligt langsomt. Jeg havde nogle store problemmer med preview-vinduet. ScanTek kan vise farve-preview ifølge manualen, men det kunne jeg ikke få den til. Jeg synes dog at man skal prøve dette program før man køber ScanQuix. Så kan man gratis se om den scanner man har købt nu også kan køre på den SCSI-controller man har. Men ScanTek har store begrænsninger og det er derfor jeg kun giver det et 6-tal.

ScanQuix 4 kan købes hos Kiwi Multimedia. Når du køber skal du oplyse hvilken scanner du har så du kan få udleveret den rigtige driver. ScanTek 4.5 skal registreres og det koster (omregnet til danske kroner) ca. 200,- DKK. Versionen har til gengæld flere forskællige scanner-drivere inkluderet i pakken der fylder godt og vel 200 KB. Den kan hentes gratis (uregisteret version) fra Aminet.

Skulle du have lyst til en parallel-scanner skal du have fat i IOBlix-kortet fra RBM (se AA nr. 6/99). Dette kort arbejder sammen med ScanQuix 4 og du kan dermed bruge et lille udvalg af parallel-scannere på din Amiga. Se på deres hjemmeside hvilke parallel-scannere der understøttes.

Kig på Aminettet for at se om der ligger et scanner-software som passer lige til din scanner, man kan jo ikke vide. Der er mange andre shareware-/freeware-programmer at vælge imellem: Her er der bl.a. det danske scanner-software BetaScan. Forfatteren arbejder stadigt på flere scanner-drivere til BetaScan, men han mangler koder til scannerne og derfor bliver udvalget lidt begrænset. Programmer som ArtecScan (se AA nr. 4/98) og ScanTrax er også gode, men her er der tale om scanner-drivere til nogle helt specifikke scannere. □

REBOL og Carl Sassenrath

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Vi er kommet om ved en artikel skrevet af en journalist på LinuxWorld-magasinet og finder den så interessant at vi vil tillade os at sakse noget af det Nora Mikes har skrevet på baggrund af et telefoninterview med Carl Sassenrath.

REBOL står for Relative Expression-Based Object Language hvilken betydning nok kræver en nærmere forklaring. Carl Sassenrath har ladet sig inspirere af den kendte amerikanske lingvist og sprogforsker Noam Chomsky.

Han er blevet kendt for to synspunkter, et, at sprog kan deles i to hovedkategorier, i elaboreret og restringeret sprog og dernæst at der findes en basal sprogstruktur, måske medfødt som, hvis synspunktet blev ført ud i fuld konsekvens, ville medføre at maskiner kunne kommunikere som mennesker. Jeg kender flere kloge filosoffer der har latterliggjort dette synspunkt, men det er altså heller ikke det Carl Sassenrath har ladet sig inspirere af.

Det er Chomsky's udsagn om at restringeret sprog er mest udtryksfuldt. Det er nemlig kontekstafhængigt i modsætning til elaboreret sprog der er kontekstuafhængigt.

Eksempel: "La' så vær'!" kan betyde hvad som helst. Utvivlsomt er det bare at en person vil bringe en anden persons aktivitet af en slags, til ophør, eller slet ikke komme i gang.

Situationen omkring personerne gør at ingen af dem er i tvivl om betydningen. Rummet, genstande, ansigtsudtryk, kropsholdning etc., det hele er med i betydningen. Alle disse ting dækkes dog ikke under hvad der vanligvis kaldes konventionelt sprog.

"Du skal lade være med at lege med teskeen i sukkerskålen som i en anden sandkasse for sukkeret sviner og klistrer. Hvis ikke du stopper får du en over nakken".

Dette var et eksempel på elaboreret sprog. Dette er tilsyneladende sin egen kontekst. Ihvertfald ville Noam Chomsky nok mene at det er mere præcist. Men knapt så effektivt har han udtrykt det er.

Og det var hvad Carl Sassenrath også kom til. Han var ansat hos Hewlett Packard, udviklede på AmigaDOS/ Intuition og var besat af objektorienteret programmering. Han fik sig derefter en Unix-maskine til hjemmebrug. Han lod sig da besætte af srcriptsproget i Unix, det vi nok nærmest på dansk vil kalde shell-programmering.

Han indså idéalet af kontekstuafhængighed han havde været med til at lave på Amiga. Den udstrakte brug af fælles biblioteker kræver en bestemt programmeringsmåde for biblioteks-kald af forskellige rutiner. Han vil have kontekstafhængighed så samme nøgleord betyder forskelligt, afhængigt af i hvilken sammenhæng ordet bliver brugt.

Som eksempel bruger han ordene "fælles" og "aktie" der hedder det samme på engelsk. Han forestiller sig muligheden af at konstruere REBOL så maskinen forstår om der menes "fælles" eller "aktie" ud af konteksten "share" forekommer i.

Hvad fylder så REBOL

REBOL fylder 200 KB og kan køre på 37 forskellige platforme. Inden nytår regner Carl med at antallet vil være oppe på 50. Han slynger ud at der potientelt er 175 millioner platforme hans sprog kan understøtte, så der er endnu et stykke vej. Men han forbeholder sig at REBOL endnu mangler at blive barslet.

For at vise fleksibiliteten og styrken i REBOL, har han udgivet REBOL med den sidste udgave af RedHat Linux på CD-ROM. Kernen i REBOL skal altid forblive gratis, mens udvidede udgaver kræver betaling ved kasse et. Derfor bliver der ikke tale om, foreløbigt, at kildekoder til REBOL bliver frigivne.

Da sproget er konkurrent til Java vil Carl Sassenrath have at REBOL først skal have en styrke så det danner standard og ikke bliver modificeret af i hundredvis af programmører til hver deres formål.

REBOL er skrevet i ren ANSI "C". For hvem der ikke ved hvad det er, så står ANSI for American National Standard Institute og "C" blev udviklet som programmeringssprog af Brian W. Kernighan og Dennis M. Ritchie mens de var ansatte hos AT&T.

Unix og "C" kan egentlig ikke adskilles idet grænserne mellem shell-programmering og C-programmering på grund af syntaksligheder er flydende. Shell-scripts er blot ikke oversatte, men skal tolkes.

Først efter års udviklingsarbejde blev Unix solgt som operativsystem. I mellemtiden havde flere udgaver alligevel udviklet sig på universiteterne hvor systemet havde været til afprøvning. Linux er en PD-version af dette.

REBOL skal være standard mener Carl Sassenrath. Så det kan køre på håndleds-TV'et, mobiltelefonen, den håndbårne internetmaskine osv.

Intetsteds nævnes noget om en form for CLI, et CommandLine Interface. Måske det er underforstået at skal håndleds-TV'et programmeres tilsluttes det hjemmedatamaten med et kabel. Hvem ved.

Til gengæld forestiller Carl Sassenrath sig at der skal være rullegardinsmenuer med programmeringsforslag for almindelige, helt på gulvet-mennesker, der ikke har sat sig ind i den dybere programmeringsfilosofi.

Det kan næsten ikke undgå at falde for at QNX kan starte en kerne op med vinduesbrugerflade på en hvilken somhelst dims der har 64 K til formålet. Det er mere end en Commodore 64 i armbåndsuret.

Carl Sassenrath bedyrer at han ikke er ude på at blive rig, men på at skabe en nemmere og lykkeligere verden at leve i.

Selv er han hovedaktionær, bestyrelsesformand, direktion osv., men han har dog økonomichef, marketingchef og PR-medarbejder, forenet i één og samme person, ansat. Og andetstedsfra ved vi at han nu ansætter Holger Kruse. Så nogen omsætning må der vel alligevel være. ☐

Demo or Die!

■ *Af Dreyer*

Så har jeres stilfulde demofreak igen gravet dybt i harddisken og er kommet op med noget der er godt, og noget der er mindre heldigt. Som sædvanligt kan de anmeldte produktioner højst sandsynligt findes på Aminet eller på de respektive gruppers hjemmesider. Og kan du ikke vente til næste "Demo or Die", så er der hjælp at hente i The Demo.Guide (www.sunsite.auc.dk/ demo.guide), der i øjeblikket indeholder ca. 400 demo-anmeldelser og hvad der sig hører til.

Reverse / Vertical Syndicate

Omvendt demo bagfra

Kategori: Demo
År: 1999
Sted: Votice
Placering: 1 af 2
Systemkrav: Virker ikke godt på '060
Karakter: ■■□□□

Vi har før her i Demo or Die anmeldt en VS-produktion, nemlig den middelmådige Radiation, og det er på mange punkter tydeligt at VS'erne med Reverse er kommet et skridt videre i deres demo-udvikling. Og på nogle punkter ikke. Den gode nyhed er at effekterne generelt er mere avancerede, men samtidigt vanvittigt hurtige. Den dårlige nyhed er at den berygtede deadline har resulteret i at et ellers udmærket koncept er faldet lidt til jorden og det hele generelt godt kunne bruge en del finpudsning her og der. Reverse betyder jo som bekendt noget i retning af modsat eller bagvendt og demoen starter da også med slut-scrolleren og ender med titelbilledet, men VS får slet ikke udnyttet de muligheder der ligger i ideen, og det er synd. Det hele bliver samlet set til endnu en middelmådig demo, men med nogle gode ideer i.

Flux / Ephidrena

Processor-sulten demo

Kategori: Demo
År: 1999
Sted: The Gathering
Placering: 2 af 5
Systemkrav: AGA, m.m.
Anbefalet: Hurtig '040
Karakter: ■■■□□

Andenpladsen på TG99 blev det til for Ephidrenas Flux som dog ikke var langt fra, faktisk at vinde konkurrencen, hvilket jeg personligt synes den skulle have gjort (læs Supermonster-anmeldelsen for mulig forklaring på hvorfor den ikke vandt). Efter at have startet demoen er der en laaang pause (afhængig af processor-type), men så sker der noget. Ligesom i Supermonster lever sen-90'er-stilen også i denne demo med diverse små teknisk udseende dingenoter her og der, men det kan dog ikke skjule at der er tale om mange traditionelle rutiner. UV-plan, tunnel, plasma og naturligvis 3D-objekter. Der er tilmed blevet plads til en disko-kugle, en kugle der spreder lys og blænder tilskueren. Musikken er god og varierer fra techno til flydende synth-lyde. Et udmærket valg, hvis altså din processor er hurtig nok.

Mnemonics / Haujobb

Stilfuld tysk demo

Kategori: Demo
År: 1999
Sted: Mekka/Symposium
Placering: 1
Systemkrav: AGA, 8 MB fast-RAM
Anbefalet: Hurtig '040
Karater: ■■■■□

En udmærket demo af bl.a. NoName, Fastjack, Touchstone (!), JCS og Marc, der med den rette processor – dvs. en hurtig en af slagsen, – faktisk ser ret godt ud. Opmærksomme Scenere vil måske undre sig over at Touchstone er indvolveret i denne demo, og forklaringen herpå er at han simpelthen har overdraget sin gamle source-kode til NoName som så har støbt en demo af det m.m. Det kan ses at energien i højere grad er brugt på design frem for hastighed for ikke alle effekter er lige hurtige, men til gengæld er der et par ret avancerede og flotte nogen imellem. Og så kører det hele oven i købet i en pæn opløsning. Det er hovedsageligt flotte 3D-objekter og plasma der vises, hvilket ikke umiddelbart lyder alt for spændende, men det ser faktisk godt ud. Det hele er krydret med god, atmosfærisk techno og nogle flotte billeder/ kollager her og der. Er din processor kraftig nok er denne produktion bestemt et kig værd!

Toxic / Amnesty

3,5 små giftige k

Kategori: 4k intro
År: 1997
Sted: Gravity
Placering: 1 af 13
Anbefalet: '030
Karakter: ■■■■□

Selvom jeg efterhånden har set mange 4k'ere er jeg af en eller anden grund altid forbløffet over hvor meget koderne er i stand til at presse sammen på den sparsomme plads. Hasid og Ice har i dette tilfælde begrænset sig til kun 3460 bytes, men alligevel formået at lave en virkeligt seværdig intro. Ved at variere de – i grunden få – effekter den indeholder, samt god brug af farver, lys og mørke, har man skabt en solid partyvinder, samt en god intro. Effekterne (som jeg ikke vil komme nærmere ind på her) er alle hurtige, mens lyden er ikke eksisterende hvilket er både godt og skidt. Godt fordi det ikke ligefrem er sukker for øregangene at lytte til 4k-intro-lyde, skidt fordi der naturligvis er en vis prestige i at være i stand til at

Digital Almanac II

– Se stjerner fra Amiga'en

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Menneskeheden har altid været fascineret af stjernehimlen og som altid har den kunnet få de store spørgsmål frem i vores tanker.
Selv om denne cd-rom-udgivelse ikke giver os svaret på om det nu var ægget eller hønen der kom først, giver denne cd os et lille indblik i universet.

CD'en

Som du nok har gættet er dette en cd-rom-udgivelse som omfatter emnet universet, og det er jo godt nok et stort område, må man jo nok sige.

Denne multimedia-oplevelse af universet som Digital Almanac byder os havde jeg godt nok en lille smule skeptiske tanker om idet det ikke sker så tit at folk kaster sig ud i opgaver som denne. Til og med er det jo svært at vurdere denne udgivelse da området produktet omhandler både er stort og en del mindre specifikt i forhold til lidt mere jordnære ting. Men efter at have forvildet mig rundt i forskellige indstillinger begyndte tingene at tage form.

Du kan følge et meteors bane rundt om vores solsystem med henholdsvis udgangspunkt i solen eller et teleskop, hvilket må betyde jorden.

Du kan se stjernekort, få div. himmellegemers placering osv. Såfremt der er billeder med kan disse ses med et lille tryk på billed-knappen. Skulle du have interesse i at gemme noget af det du ser kan dette også gøres. Hvorvidt dette er en fed ting ved jeg ikke, men har man en opgave der skal laves over dette universelle område er det nok en udmærket mulighed at have.

Så kort og godt er dette et meget underholdende stykke multimedia-produkt, og har man en interesse for området er det da sikkert også et 'must', men for alle andre ved jeg ikke – det må være en privat sag.

Installering

Ja, den voldte mig godt nok lidt problemer som jeg brugte et lille stykke tid på at løse. Dette problem løste jeg ved at ændre sproget i locale fra dansk til engelsk (!). Umiddelbart har jeg ikke prøvet at have et problem af denne art før, og eftersom jeg nok ændrer mit locale tilbage til dansk bliver det nok ikke til så meget stjernekiggeri fra min side.

Dette program kræver en del forskellige libraries og shareware-programmer men som efter de alle sammen (plus et par stykker til) følger med på denne cd vil jeg ikke bruge plads til at nævne dem. Derudover skal man, når programmet er installeret, sætte en bestemt font i MUI, og denne operation skal først gøres når man *har* startet det op. Og så via programmet lave indstillingen i MUI for ikke at ændre noget der får betydning for andre MUI-programmer. Jo, jo, det er lidt specielt på nogle områder, men ellers er der ingen problemer.

Ingen konklusion pga. programmets karakter, men du skal som minimum have 25 MB HD-plads, OS 3.0, AGA, 020 cpu, 4 MB ram og cd-rom-drev.

Dette program kan købes hos Schatztruhe til 69 DM. □

(Demo or Die!)

afspille musik vha. mindre end 4k. Se den!

Art by Coincidence / Spaceballs

Kunst ved et tilfælde?

Kategori:	Demo
År:	1997
Sted:	Convention
Placering:	1
Systemkrav:	AGA, '020
Anbefalet:	'040
Karakter:	■■■■□

Selvom denne demo starter noget sløvt er det en af de bedre af slagsen. Som det er set før når man har med Spaceballs-demoer at gøre, er det en farverig affære der ikke står tilbage for at pensle med pastelfarverne på demoens 3D-objekter og baggrunde. Akkompagneret af hidsige trip-hop-trommer og en repeterende basgang præsenteres simple 3D-objekter, gjort interessante ved hjælp af designet og et par "tillægseffekter" såsom "blur" og "swirl". Sidstnævnte har lighed med at skylle en spand maling ud i vasken.

Demoens højdepunkt er når koder Slummy har succes med at køre en farve-zoomer og et 3D-objekt på én gang. Desuden indeholder showet et par gode overgange og nogle knapt så gode billeder (uden de dog på nogen måde er dårlige). Kort sagt: En seværdig demo, men skru ned for lyden! Et ekstra point gives for originaliteten.

Citat:

Life's a bitch, but you keep on screwing her!

(Colorbird/Razor 1911, fra demoen "Quite Unusual")

Har du et interessant citat, motto eller lignende hentet fra Scenen, så del det straks med os andre. Husk at skrive hvem og hvor citatet er fra! Send dit bidrag til: ***amigaadvis@vestnet.dk*** under emnet "Scene citat"! □

Tankeeksperimentet
Del 1: Begyndelsen

■ ***Af Jan Kronhøj Larsen***

Vi har gennem de sidste par numre kørt en rundspørge der skulle kaste lys over om vi endeligt har en fremtid som platform i Danmark eller om man bare skal lade tingene gå sin gang. Da tingene under alle omstændigheder går deres gang kan det på ingen måde skade at gøre et, efter forholdene, seriøst forsøg på at få tingenes gang til at gå lidt mere i vores retning.

De nye spørgsmål

Som skrevet i vores sidste nummer vil der komme til at foregå en slags debat mellem de der har besvaret disse spørgsmål og når der kommer noget mere håndgribeligt ud af det, vil jeg naturligvis berette om det.

Dette skal ikke ses som om vi prøver at skabe en løsning, for en sådan eksisterer ikke, nej, dét det handler om er at skabe en udvikling der gerne skulle vende tingenes gang over i en mere positiv retning

Derfor har jeg benævnt denne artikel som del 1 idet der også kommer en del 2 osv., uden at man dog skal opfatte dette her som et kursus.

Dette her tankeeksperiment vil naturligvis være en noget blandet landhandel til at begynde med da ingen, eller måske alle, har hver deres idé om hvordan dette her skal forme sig.

Men før en udvikling rigtigt kan begynde skal alle disse idéer samles til éen – samtidigt med er der en række problemstillinger der skal tages stilling til.

Og så er der jo alle de problemstillinger man på nuværende tidspunkt ikke kan tage stilling til, men som man på den ene eller den anden måde bliver nødt til at forholde sig til.

Som et forhåbentligt stærkt hjælpemiddel til løsning af alle disse problemstillinger vil der i dette og i de kommende numre af Amiga Advis blive stillet endnu flere spørgsmål om alt muligt.

Dette gør vi ud fra den betragtning at den største viden og erfaring findes hos alle Amiga-ejerne tilsammen, og ikke hos den forhåbentligt noget mindre gruppe der har svaret på de sidste ni spørgsmål.

Ingen Amiga NG

Mange, heriblandt jeg selv, havde efterhånden fået en rimelig tiltro til at man denne gang havde fat i den lange ende, hvilket vi til syndeladende ikke havde.

Efter NG kan det godt være lidt svært at se hvor vi nu skal hen og hvad der egentligt er at bygge videre på.

Engang vidste vi med sikkerhed at vores fremtid stod i PowerPC-CPU'ens tegn, men så kom der denne her nye magiske CPU som med et trylleslag igen forsvandt.

Til Köln-messen udtrykte Petro Tyschtschenko at AmigaOS burde overføres til PPC-CPU'en og at han mente at H&P ville kunne gøre det indenfor en overskuelig fremtid idet der faktisk er lavet noget af forarbejdet.

H&P regner selv med at det vil tage dem et års tid at overføre hele AmigaOS til PPC så det må vel være det man skal regne med.

Så en overføring af vores AmigaOS til PPC lyder ret oplagt og kigger man lidt på den udvikling der er sket er retningen jo også gået denne vej.

I nyere tid har vi fået PPC-kort fra phase5 med G2-PPC-CPU'erne (603 og 604) der er knapt så hurtige i forhold til andre platforme mens de er betydeligt hurtigere end MC680x0-serien.

I den nærmere fremtid får vi så adgang til PPC-CPU'erne G3 (750) og G4 (74xx) og med dem under "hjelmen" kommer vi faktisk på højde med de andre platforme.

Jeg er ikke så bekendt med deres specifikke kræfter men ifølge en test i "Alt om data" i maj-99 viste det sig at en G3 400 MHz var lidt bedre end en Pentium-III 450 MHz og siden da er G4'eren kommet til.

Senere næste år er det phase5's plan at indkorporere deres PPC-kort i en hel datamaskine og ifølge nogle forlydender skulle IBM have frigivet nogle designs til PPC-motherboards.

Disse oplysninger har jeg p.t. ikke haft tid til at undersøge, men eftersom IBM for flere år siden lavede nogle PPC-maskiner der ikke rigtigt har slået igennem er denne påstand ikke helt ud i skoven.

Men for at komme tilbage til denne artikels emne vil jeg slutte dette afsnit af med at sige at jeg regner med at der nok skal komme styr på fremtiden igen efter NG-floppet.

Computer

Nu skal vi tilbage til vores fremtid her i Danmark og nu skal vi kigge lidt på alt andet – endeligt selve CPU'erne som det ovenstående afsnit primært handlede om.

F.eks. er en af de meget fordyrende ting ved at sammensætte en Amiga-computer jo toweret med zorro-slots der anslået, uden at jeg ryster på hånden, forhøjer prisen med ca. 3.000 kr.

Men når man med phase5's nye G4-kort kan addaptere både en PCI-slot og to UBS-porte kan man måske helt undvære det dyre tower med slots?.

Der er mange forskellige løsninger at vælge imellem og eftersom jeg ikke har prøvet dem alle sammen, hvilket jo betyder at jeg ingen erfaring har med dem, kan det være du har, måske?

Derfor er formålet med næste spørgerunde at kaste lidt lys over de forskellige muligheder som I, kære læsere, måske har nogen erfaring med.

Ved hvert emne er der nogle punkter man helst skal svare på med noget tekst og såfremt man ser sig i stand til det, og punktet egner sig til det, er I også meget velkomne til at give det en karakter. ▶

En evt. karakter skal så være med en skala fra et til fem hvor fem er det bedste og med en karakterangivelse kan vi måske i en kommende artikel kåre brugernes favoritmærker o.l.

Hardware

1 – Harddiske:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – størrelse

2 – Ram:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – ram-type

D – størrelse

3 – Monitor:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – størelse og hvis du evt. har specielle programmer eller hardware (f.eks. en scandoubler) i forbindelse med monitorbrug.

4 – Tastatur:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke (f.eks. hvis du bruger pc-tastatur, Micronik-tastatur eller de originale).

5 – Mus:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – opløsning

D – antal knapper og type (f.eks. pc- eller Amiga-mus, ved pc skal du angive hvad du bruger for at få den til at virke).

6 – Joystick:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – analog/digital

D – antal knapper. Og hvis du bruger software eller hardware i forbindelse med joysticket skal dette også angives.

7 – Scanner:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – opløsning

E – scannerprogram

8 – Printer:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – typer (laser o.l.)

D – opløsning

9 – Cd-rom:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – hastighed

E – programmer brugt i forbindelse med cd-rom'en.

10 – Cd-rom-brænder:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – hastighederne

E – type

F – programmer brugt i for bindelse med brænderen.

11 – Modem:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – hastighed

E – program & angiv opkoblingssted (evt. også tidligere opkoblingssteder).

12 – Grafikkort:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – max. opløsning

E – programmer

13 – Lydkort:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – in- & output o.l. muligheder

E – programmer

14 – Netværkskort:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – hastighed

E – programmer

15 – Tower:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – muligheder (f.eks. tastatur interface, PSU, portmuligheder m.m.

D – pris og hvis du bruger et pc-standard-tower bedes du venligst fortælle lidt om hvordan det virker.

16 – Disk drev:

A – angiv dine erfaringer

B – angiv mærke

C – interface

D – navn

E – programmer.

Lidt software

17 – Brugbare utilities:

A – navn

B – ?ware (freeware, shareware m.m.)

C – brugs-værdi

D – systemvenlighed

E – erfaringer

18 – 'Blære'-utilities:

A – navn

B – ?ware (freeware, shareware m.m.)

C – hvad gør det

D – system venlighed

E – erfaringer

19 – DOpus:

A – hvilken version du bruger

B – hvordan det er installeret (f.eks. om det erstatter WB).

C – nævn de funktioner/muligheder (du bruger) som DOpus tilbyder og som ikke er oplagte eller let tilgænlige via WB.

***20 – Hvad vi ikke nu har fået med, men som du synes mangler,** f.eks. har du nogen erfaring med DVD-drev?*

Ud for svarene skriver du så benævnelsen på det besvarede spørgsmål, f.eks. indeholder punkt 19 tre spørgsmål, nemlig 19A, 19B og 19C.

Så et svar kunne se sådan ud: 22B: Jeg har en 24-bit hund med IDE-næsebor-interface.

Svarene bedes sendes til

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
E-post: ***amigaadvis@vestnet.dk.*** □

Mere effektivt end nogensinde før.

Helt i firmaet's ånd, kan Kiwi Multimedia nu tilbyde den nye række af Phase5's G3 processorkort. Processorkortene er ikke alene meget hurtige, men har også et bedre pris ydelselsesforhold end de nuværende PowerPC-kort. Foruden den nye teknologi ser også nogle gamle kendinge dagens lys igen. Det drejer sig om 68030 - 68060 linien af processorkort til både A1200(T) og bigbox Amiga'er og det til en langt billigere pris end for!

Det længe ventede Amiga OS 3.5 er endelig kommet, og for at sikre dig et eksamplar er det nok en god ide allerede nu at bestille hos os. Foruden de tre spændende nyheder er der endelig også nogle spilnyheder, såsom T-Zero, Phoenix Fighters, Turbo Racer 3D, Star Fighter, Wasted Dreams og The CDS Collection. Som altid har vi Danmarks storste sortiment indenfor Amiga-hardware og -software. Hvis du ikke finder det du soger i denne brochure, er du velkommen til at kontakte os - så kan vi måske bestille det hjem.

Acceleratorkort

Blizzard PPC G4

Blizzard G4 300MHz 5.695,-
Blizzard G4 400MHz 7.295,-

Acceleratorkort 030-060

Typhoon 030 40Mhz, med SCSI........ 1.595,-
Blizzard 1240 25Mhz 2.295,-
Blizzard 1240 40Mhz 2.495,-
Blizzard 1260 50Mhz 3.695,-
Blizzard SCSI 895,-

Cyberstorm PPC & 68k

CyberStorm Mk3 060 50MHz 5.295,-
CyberStorm G4 400Mhz 7.295,-

Grafikkort

Village Tronic

Picasso IV 4Mb (nu på lager) 3.495,-

Picasso IV moduler:
Concierto lydmodul 1.495,-
Pablo-II videomodul 995,-
Paloma TV-tunermodul 1.495,-

Phase 5

Olympus

Digitalkameraer

Olympus C-830L........ 3.995,-
Olympus C-900 Zoom........ 5.995,-
Olympus C-1400XL........ 7.995,-
Olympus C-2000 Zoom........ 8.995,-

Printer

Minolta

PagePro 8 laserprinter........ 2.595,-
PagePro 12 laserprinter........ 8.995,-
PagePro 20 laserprinter........ 12.995,-

Modem/netværk

Sandberg

Sandberg K56FLEX 56kbps 595,-

Village Tronic

Ariadne Ethernetkort II........ 1.095,-

Scanner

Artec

ViewStation AT12........ 2.495,-
Scan Express SCSI incl ScanQuick4........ 1.995,-

Software

Internet/comms

Netconnect v3 849,-
ST-Fax v4 549,-

Grafik

ArtEffect 3.0........ 1.495,-
Drawstudio 2.0 .... 1.095,-
ImageFX 4.0........ 1.795,-
Plug In til Art Effect........ 395,-
Deluxe Paint V CD 295,-
Fantastic Dreams 895,-
Photogenics 4.1........ ring !

Præsentation

Scala MM400 CD-version 995,-
WildFire 5.0 .... 1.195,-
WildFire 7.0 til både PPC & 68k........ 1.495,-
Candy Factory Pro (PPC) 695,-
Monument Designer V2 .... 1.995,-
Monument Designer V3 .... 2.995,-
Adorage 1.195,-
Animage 1.195,-
XDVE v. 3.5 .... 1.495,-
Fontmachine v. 3.2........ 795,-
VideoFX 2........ 1.495,-

DTP/Tekstbehandling

WordWorth 7........ 599,-
WordWorth Office 599,-
Amiga Writer 995,-

SÅDAN!

– udskiftes Kickstart og/eller blæser i en Amiga 4000

■ *Af Uffe Holst*

Alle os Amiga 4000-ejere har efterhånden nogle gamle computere stående, og det betyder desværre at nogen ting begynder at fungere mindre godt. Et udbredt problem er blæseren i strømforsyningen som med tiden ofte begynder at larme mere og mere og efterhånden bliver det uudholdeligt at have en sådan "traktor" stående på bordet.

Løsningen er naturligvis simpel: Udskiftning af blæseren. Det kræver dog noget mere arbejde end at installere et nyt grafikkort eller lignende. Og sender man Amiga'en til en reparatør, så ved vi alle jo at den er væk i flere måneder og at det koster en formue. I denne artikel vil jeg indgående forsøge at beskrive hvordan man skifter sin blæser i strømforsyningen. Jeg vil samtidigt begynde helt fra bunden, så folk, der ikke tidligere har haft deres A4000 åben, også kan følge med.

Endvidere er der jo også netop blevet udgivet den nye AmigaOS 3.5 som forudsætter en Kickstart 3.1, og eftersom mange A4000'ere er udstyret med en Kickstart 3.0, vil jeg også forklare hvordan kickstarten udskiftes.

Advarsel

Indledningsvis vil jeg selvfølgelig sige at jeg intet ansvar tager for afbrændt det ene eller det andet. Jeg beskriver hvad jeg gjorde da jeg udskiftede blæser og kickstart, i håb om at andre kan drage nytte af det. Tør du ikke selv gå igang med indgrebet, vil jeg anbefale at du henvender dig til en autoriseret reparatør.

Når man beskæftiger sig med elektronik, siges det altid at man skal passe på statisk elektricitet – jeg har dog aldrig selv taget nogen forholdsregler i den henseende, men navnligt hvis man har gulvtæpper på gulvet, skal man vist passe på og aflade sig selv på en radiator eller lignende.

Amiga'en åbnes

Når man skal åbne sin Amiga er det vigtigt, indledningsvist, at slukke for strømmen til såvel Amiga'en som til alle perifere enheder. Herefter kan man fjerne alle kabler fra A4000'eren og når Amiga'en nu er fri, vil det være passende at bære den et sted hen hvor der er plads, så man kan komme til. For forklaringens skyld er det nemmest hvis du placerer din A4000 så dens front vender mod venstre og bagenden vender mod højre.

Bag på kabinettet er der i hvert øvre hjørne en skrue. Når disse to skruer er fjernet kan toppen af Amiga'en fjernes ved at trække det lidt tilbage og løfte. Hvad ser vi nu?

Tættest på dig har du diskettedrevet og strømforsyningen. I midten er motherboardet og processorkortet og til højre hænger harddisken ved siden af strømforsyningen. Aller længst væk sidder alle Zorro-udvidelseskortene (grafikkort, I/O-kort, netkort og lignende), hvis du har sådanne. Hvis ikke ser du blot resten af motherboardet.

Harddisken fjernes

Harddisken er tilsluttet med to kabler, henholdsvis til strøm og data. Disse kabler fjernes (sørg for at du bagefter kan tilslutter datakablet på nøjagtig samme måde igen – ellers vil din harddisk ikke virke). Harddisken er skruet fast med et par skruer som du løsner, hvorefter harddisken kan løftes bort.

Processorkortet fjernes

Processorkortet svæver nærmest et par centimeter over motherboardet. Det er ikke så nemt at komme til, men ved at lirke forsigtigt kan det tages ud. Har du et andet processorkort end det oprindelige, f.eks. et CyberStorm 060 med tilhørende SCSI-controller og deslige, så kan det være en større opgave at få alle de små kort ud.

Når nu processorkortet er fjernet, vil du kunne se det store stik hvor motherboardet er tilsluttet strømforsyningen. Kunne du allerede se dette stik, inden du fjernede processorkortet, så er det ikke nødvendigt at fjerne processorkortet – blot du kan koble dette stik fra.

Skal du derimod skifte kickstart er det under alle omstændigheder nødvendigt at fjerne processorkortet. Kickstarten ser du nemlig som to chips (mærket henholdsvis 175 og 176 på motherboardet) placeret på motherboardet under processorkortet.

Strømforsyningen fjernes

Når du har koblet det store stik fra (tryk på begge sider af det og træk), så er der blot et lille stik hvormed diskettedrevet får strøm, som skal kobles fra. Nu burde alle ledninger der forlader strømforsyningen, være fri – hvis ikke, så må du koble de øvrige enheder fra.

Bag på Amiga'en finder du én enkelt skrue som holder strømforsyningen fast – den fjerner du. For at få strømforsyningen ud, er du også nødt til at "fjerne" fronten på din A4000. Jeg har sat "fjerne" i anførselstegn, for du kan nøjes med at løsne den lidt i den ene side. Der er en lille plastikdims i top og bund som lige skal presses lidt sammen og skubbes ud. Nu burde der være plads nok så du kan få strømforsyningen ud. ▸

Kickstarten skiftes

På kickstarten i Amiga'en vil du se at der er et lille hak i den ene ende af hver chip. Det er vigtigt at bemærke i hvilken ende dette hak sidder, for de nye chips skal sættes i med hakket i samme ende.

Kickstarten får du ud af soklen ved forsigtigt at skubbe en flad skruetrækker ind under chippen og vippe. Afhængigt af hvilken sokkel chip'en sider i, skal du være påpasselig så du ikke kommer til at ridse selve motherboardet med skruetrækkeren.

De nye chips sætter du i ved forsigtigt at sørge for at alle chip'ens ben passer til et hul i soklen og hakket vender rigtigt. Herefter presser du forsigtigt chip'en helt ned i soklen. "Forsigtigt" betyder her at du sikkert skal presse meget hårdere end du tør. Husk også at sætte chip'en mærket 175 i soklen mærket 175.

Strømforsyningen åbnes og blæseren fjernes

Blæseren sidder inde i strømforsyningen så den skal åbnes. Ud over for- og bagende på strømforsyningen, så har den jo fire sider. På den ene af disse fire sider finder du to skruer – dem skruer du ud. Nu burde du kunne åbne strømforsyningen idet to af siderne kan løftes væk.

Nu kan du tydeligt se den formastelige blæser. Den er skruet fast med fire skruer som du løsner. Blæseren kan nu fjernes. De to ledninger, som den stadigt hænger fast med, klipper du over ***tæt på blæseren***.

Den nye blæser

For en god ordens skyld kigger du lige på blæseren. Der står sikkert DC12V (det betyder 12 V jævnstrøm), så det er sådan én du skal have. Det nemmeste er nok at tage den gamle med i lommen når du går ned i din lokale elektronikbiks, og så bare bede om en tilsvarende. Husk den også skal have den samme fysiske størrelse for den skal jo gerne kunne være i strømforsyningen og gøres fast gennem de samme huller. Jeg prøvede at ringe til et par computerbutikker, men her var der ingen der kunne hjælpe mig med en sådan blæser, så jeg endte til sidst i en elektronikbiks (i mit tilfælde Brinck Eletronik på Frederiksborggade).

Med mindre du er en ørn med en loddekolbe, så husker du nede i elektronikbiksen at sige at du også lige skal have nogle muffer eller lignende til at forbinde blæseren med. Man kan få sådan nogle små klemmuffer hvori man kan stoppe en ledning og så holde den fast ved at klemme med en tang. Det er i hvert fald langt nemmere end at lodde.

Når du kommer hjem, så afisolerer du ledningerne på de yderste 0,5 cm eller så. Det vil muligvis være fornuftigt at afkorte ledningerne for de er sikkert alt for lange.

Fra strømforsyningen går der en rød og en sort ledning, og det gør der sikkert også fra blæseren. Ud fra teorien rød-til-rød og sort-til-sort, så går du sikkert ikke helt galt i byen. Den afisolerede ende ind i klemmuffen og klem, og ligeledes for de øvrige tre ledningsender.

Om luften skal blæse ind eller ud af Amiga'en er nok at godt spørgsmål. Min gamle blæser blæste ind i Amiga'en så det har jeg også ladet den nye gøre. Lader du også din blæser gøre det, så betyder det efter al sandsynlighed at den mærkat som sidder på blæseren skal vende ind mod gitteret når du fastgører den nye blæser. Du skal også lige huske at sørge for at ledningerne til blæseren ikke sidder på en sådan måde at de kan risikere at blive trukket ind i blæseren når den kører. Netop af denne grund er det sikkert fornuftigt at afkorte ledningerne.

Amiga'en samles igen

Dernæst er det blot at samle Amiga'en i den omvendte rækkefølge. Inden du lukker strømforsyningen og fastgører den i Amiga'en igen, vil det sikkert være en god idé lige at kontrollere at blæseren virker. Det vil jo være lidt ærgerligt at bruge en halv time på at samle Amiga'en for blot at konstatere at der er en løs forbindelse ved den ene klemmuffe – eneste løsning er jo at skille hele lortet igen.

Så derfor – sæt netledningen bag i strømforsyningen (hav for en god ordens skyld slukket på stikkontakten). Tænd for strømmen og se om blæseren fungerer. Sker der ikke noget, så skal du måske lige trykke på den lille kontakt som sidder på strømforsyningen (den som den lange pind normalt betjener). Og lad for guds skyld være med at stikke fingrene i strømforsyningen, mens der er strøm på – der er ligesom 220 V diverse steder inde i den. Okay, hvis du ikke må spise sjove piller for din mor, så kan det selvfølgelig være at du synes at det i stedet er sjovt med elektriske stød. Sker der ikke noget, så er der to muligheder: 1) du har en løs forbindelse; eller 2) blæseren overhovedet ikke virker, men det gør den jo nok – tilbage til 1).

Når du skal have processorkort og deslige i igen, så sørg for at de er trykket godt på plads. Et kort der sidder skævt er ofte årsagen til en Amiga som ikke vil som du vil når du tænder den.

Afsluttende bemærkninger

Du skal selvfølgelig lige være opmærksom på, at hvis din lokale elektronikbiks ikke har en sådan blæser hjemme, så står du med en ubrugelig Amiga, indtil de får én hjem til dig. Du kan så selvfølgelig købe blæseren, inden du skiller Amiga'en, men i teorien kan det jo være at der i din Amiga kun sidder en 5V blæser, og i så fald vil en 12V nok ikke egne sig, men efter al sandsynlighed skal du have en 12V blæser.

Men kort: Min blæser var DC12V; de fysiske mål var 80×80×25 mm. Den må gerne være mindre end 25 mm i dybden, men eftersom 80×80×25 mm efter sigende er en standardstørrelse, så er det sikkert også en 80×80×25 mm som du finder. Køber du en sådan blæser forud, så er du næppe gået helt galt i byen.

Hos Brinck Eletronik (tlf. 33 11 15 70) var prisen for blæseren 69 kr., og inkl. klemmufferne kom jeg af med ialt 70 kr. Er du vant til at rive og flå i diverse ting i din Amiga, så tager det nok mindre end én time ialt. Og tiden er under alle omstændigheder givet godt ud når Amiga'en nu kun kommer med en stille summen.

Skulle du have nogle spørgsmål, er du naturligvis velkommen til at kontakte mig på ***uhc@post6.tele.dk***. □

SÅDAN!

Amiga 3000 SoftKick og AmigaOS 3.5

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Jeg har fået rodet mig ud i noget. Jeg skal stå for at undersøge Amiga 3000 uden chip med KickROM. Og så har jeg det handicap at jeg vil forstå så meget som muligt. Og det er langt og omstændeligt.
Men hvis der er nogen af jer der vil hænge på, så skal jeg forsøge at holde mig til nogle, hvilke jeg synes, interessante kendsgerninger og holde mine helt private genvordigheder udenfor.
Og det er lettere sagt end gjort. Præcist lykkedes er det ihvertfald ikke.

Hvad gør man når man ikke har CD-drev? Jeg har udvidet min A3000 med et gammelt grafikkort og et netværkskort. Ellers står den nærmest som var den ny omkring 1991–92, bortset fra at den ikke skinner. Og diskettedrevet er ikke værd at skrive hjem om.

Hvad betyder så dette?

Jo, det betyder at når man modtager AmigaOS3.5 på en CD-ROM er gode råd dyre.

Jeg har en A4000 med et nyt netværkskort og et nyt CD-ROM-drev, så der skulle vel egentlig ingen "ko" være på isen. Og dog – jeg forsøgte nemlig at installere på min A4000 for at kopiere til min A3000. Nej, – nej! KickROM'en på min A4000 er en 39.106 og det første der bliver undersøgt for når man vil installere OS3.5 er om ens KickStart-version er højere end version 40. Og versionen på min A3000 er version 40.70. Undersøgelsen sker helt automatisk.

Når man har en A3000 foregår indlæsning af operativsystem på en helt anden måde for brugeren end ved andre typer. Man har en såkaldt SuperKickStart-diskette som man propper i diskettedrevet. Derefter tænder man maskinen og holder begge museknapper nede. Man får derefter lejlighed til at vælge om KickStart skal indlæses fra diskette eller harddisk. Man vælger diskette. Nu er det imidlertid sådan at en SuperKickStart-diskette ikke skal kunne forstås af et operativsystem fordi disketten indeholder kernen i operativsystemet og derfor er sin egen forudsætning i så fald. Det er jo en ringslutning og noget pjat.

Nej, når man så har indlæst operativsystemets kerne, KickStarten, er det nok smart at få det på harddisken. Det gøres ved at man har en diskette hvorpå der ligger et program i <Tools> der hedder: MakeFiles. Min udgave er af 16. Juli 1991, men det er nok ligemeget. Humlen er syntaksen. Og den er efter at man har oprettet et <Devs>dir på sin tomme bootpartition:

```
AmigaShell
2.Ram Disk:> MakeDir Wb_2.x: Devs
  <RTN>
2.Ram Disk:> MakeFiles df0: 2.0
  WB_2.x:devs/kickstart <RTN>
2.Ram Disk:>
```

Herefter kan man når man har slukket maskinen, blot lade den starte op af sig selv, for har man en rigtig KickStart, vil diskettedrevet, der spiser en systemdiskette, vise sig.

Det man skal bemærke sig er at, den eneste måde at komme i kontakt med en soft-kicked A3000-maskine på, hvis der er en tom harddisk uden operativsystem, er ved at have en SuperKickStart-diskette. I kassen med min maskine fulgte version 36.143 og jeg nåede at få en version 37.175 fra leverandøren inden denne lukkede.

Men disse to disketter er livslinen for min Amiga. Selvom jeg har tre-fire kickstartere gemt på harddisken derudover, så er de intet værd uden at være compilerede på en SuperKickStart-diskette hvis uheldet skulle være ude. Af éen eller anden grund er det ikke lykkedes mig at få indlæsnings-valgmenuen frem ved disse når jeg har holdt begge musetaster nede. Kuriøst nok har jeg to versioner der ved søgning på versioner af de respektive biblioteker osv. tilkendegiver sig ved de samme versioner, men den ene tilkendegiver sig ved version 40.68 og den anden 40.70. Når jeg kører dem igennem et program, diff, som undersøger for afvigelser er der ikke andet en afvigelser i samtlige 526.572 bytes som de begge er på.

Nå, men det jeg kom fra var OS3.5's undersøgelse af KickStart-version. Hvis ikke man er øvet i at se blink opdager man ikke at skærmen blinker en tusindedel sekund og derefter sker der, ja, rent ud sagt, ikke en sk...

Jeg begyndte at læse i Install-filen for at finde ud af at der overhovedet bliver undersøgt for dette.

Jeg vil ikke komme nærmere ind på hvordan jeg har skaffet KickStart 3.1 til SoftKick, men jeg skrev engang rundt på nettet og brokkede mig over at det ikke var muligt fra Commodore, sidenhen Escom, at fremskaffe de nyeste KickStart-filer for A3000. Jeg kom i forbindelse med éen med forbindelser, så jeg er nu i besiddelse af KickStart version 3.1 for Amiga 3000. Denne besiddelse er vital for at jeg kan skrive denne artikel.

Jeg havde en tom partition på min harddisk på A3000 og gennem netværket kopierede jeg alt fra den anskaffede CD-ROM – OS3.5 til denne partition. Dette kan jo også ske via disketter, men dette vil jeg lige lade ligge i første omgang.

Når jeg klikkede på Install OS3.5 skete der naturligvis intet, eller en requester meddelte: Insert drive AmigaOS3.5 in any drive. Jeg tildelte min partition værdien af AmigaOS3.5: "Assign AmigaOS3.5: thorbo:" på kommandolinien i shell'en, og så virkede det. Jeg har installeret mange gange for at finde ud af hvad det er der sker, så det jeg skriver er ikke helt

uvildigt. Desværre er det sådan at når man første gang griber i noget nyt er der ikke snarrådighed og tid til at notere. Maskinen skriver på skærmen i en hulens fart og det er jo ikke muligt at dechifrere. Jeg forsøger derfor at rekonstruere.

Installation af OS3.5

Før man gør noget andet kan man fremstille en såkaldt Emergency-Disk ved at klikke "Create emergency disk".

Når man laver denne skal man blot sørge for at editere i StartUp-Sequence så ikke der hele tiden henvises til et CD-ROM-drev der ikke findes. Dette kan gøres først i filen "Hd_Part>:OS-Version3.5/Emergency-Disk/s/Startup-Sequence".

Men man skal altså Pre-installere Amiga OS version 3.5. Uden at man vælger dette valg i menuen sker der ikke andet end at det blinker, Bortset fra "Create Emergency Disk". Tildel derfor "AmigaOS3.5: ønsket <partition>:" hvor nu alle filerne fra CD'en er gemt. (Dette er man nu altså også nødt til hvis man vil have gennemført "Create Emergency Disk").

Derefter vil nogle skuffer blive oprettet på <boot-device>: hvilket er det man får ved i shell'en at skrive: cd SYS: og derefter blot: cd. Til disse skuffer bliver der foretaget en sikkerhedskopiering. Det er af DOSDrivers fra <Devs>skuffen samt Datatypes fra samme skuffe. Ligeledes WbStartUp bliver der foretaget en sikkerhedskopiering af. De nye versioner af disse filer kopieres så over på boot-partitionen, hvilken jeg har kaldt Wb_3.1 indtil den om nogle dage formentligt hedder Wb_3.5.

Efter at man klikker på "proceed" efter preinstallationen, genstarter maskinen med en varmstart. Har du valgt at generere en logfil til <fil> vil denne være tabt for den genereres i RAM:. Efter flere forsøg med installeringen installerede jeg omdirigering af parallel.device (CMD) til en fil og forlangte en logging til printer. Det var bedre.

Når preinstall er tilendebragt, genstarter maskinen og filen i RAM: er tabt. Sjovt nok står der i logfilen at der er opstået en fejl på grund af at brugeren har "interruptet" udførelsen. Dette sker som sagt automatisk.

Vælg efter behørig tildeling af AmigaOS3.5: en PreInstall. Når proceed efter PreInstall er valgt genstarter maskinen automatisk.

Denne gang vælges "OS3.5 MAIN installation". Af één eller anden grund undersøger dette intallationsscript hvor megen fri plads der er på harddiskens bootpartition. Der skal være 20 MB. Er der ikke det stopper installationen simpelt hen. Min gamle WorkBench-partition rummede knapt 12 MB, så jeg var nødt til at sikkerhedskopiere, øge partitionens størrelse og så installere min gamle WorkBench igen. Hvis man vil installere mere end den skrabede WorkBench står der i scriptet at man skal have mindst 10 MB fri diskplads. Så jeg lavede min partition på 35 MB, 20 til WorkBench, ekstra 10 og så lidt til. Jeg installerede det hele.

Og hvad bruges så Emergency-Disk til?

Ved boot fra nøddisketten bliver intuition.library og icon.library fjernet fra KickROM, sådan som de er gemt i hukommelsen, af et program der hedder RemLibrary og en ny version af SetPatch afvikles som da installerer et program der hedder "AmigaOS ROM Update" i <Devs>.

Jeg var ikke opmærksom på at min gamle StartUp-Sequence kaldte en SetPatch_43_6 ved navn, så på et tidspunkt forsvandt det look jeg havde fået frem ved den nye WorkBench. Det fattede jeg ikke lige med det samme en brik af. Efter dette kopierede jeg den gamle sikkerhedskopi tilbage til <boot-partition> for at få ikonerne på plads og så tilbage igen til den gamle.

Men, men, men – nu kunne jeg preinstallere, men ved main-installation stod der bare på skærmen:"Der skal være 20 MB fri diskplads. Og så gik programmet ud. Jeg slettede nogle filer så der blev plads. Klikkede main-installation. En requester udtrykte blot: "Vælg Preinstallation".

Hvad kan man så lære af dette? Jo, Preinstalleringen gemmer noget resident i hukommelsen som kan overleve en varm genstart. Dette *skal* main-installeringen bruge.

Så tog pokker ved mig og jeg slettede alt, undtagen KickStart-filen i Devs. Og jeg havde heldigvis lavet en Emergency-Disk så jeg kunne få afprøvet dette.

Den bootede. Harddisk-partitionen hvor jeg har gemt CD-ROM'ens indhold var SYS:<device>.

Installering fra bunden

Jeg klikkede for installering af Wb 3.1. Derefter PreInstall. Efter at maskinen var genstartet klikkede jeg så på MAIN-installation og denne gang virkede det. Bortset fra KickStart på 526.572 bytes var partitionen jo tom, udover hvad PreInstall havde kopieret over og så den rå Wb 3.1.

Og så må jeg hellere lige sige at man er nødsaget at finde en shell og foretage tildelinger i, hvis ikke man har editeret i filerne. Den nye installer opretter en ny skærm, så man kan komme tilbage til Workbench-skærmen ved at taste <Venstre Amiga>+<N>.

Først nu gik det ved undersøgelse op for mig at en rimeligtvis stor forskel på den nye StartUp-Sequence og min gamle var kommandoen SetPatch, uden nogen andre dikkedarer. Jeg fjernede efternavnet på SetPatch og kopierede så hele min sikkerhedskopi over på <boot-partitionen>. Så virkede det hele og nu hedder partitionen rent faktisk Wb_3.5.

SetPatch fjerner intuition.library og icon.library fra KickStart'en i RAM: og installerer noget ROM UpDate med disse biblioteker.

Amiga Advis havde for nogle numre siden en omtale af at disse to biblioteker nu nok ville blive lagt som filer i <Libsdir>. Men det er de altså ikke blevet.

Hvad er så forskellen fra det gamle?

Jo – I stedet for at min shell meddeler sig med:

"Ny Shell Process 2" og så på den nye linie: "2.Ram Disk>", meddeler den sig med: "Ny Shell-proces, nr. 2" og så det sædvanlige. Det ser mærkeligt ud, men man kan jo vænne sig til meget.

Jeg har stadigt anvendelser for nogle gamle DOS-programmer i <cdir> fra helt tilbage til 1988, så dem har jeg kopieret over i <cdir> med et 'AA' foran programnavnet. Så kalder jeg dem bare på denne måde. Og Ed og IconX i <c> og More i <Utilities> har jeg editeret så de passer til min foretrukne skærmopløsning og overscan. Der er ingen kompatibilitetsproblemer ved brug af det gamle. Og så er der alle de enormt store ikoner. Men flot ser det da ud. Jeg bruger meget at navigere efter ikonerne frem for at liste i vinduerne. Men det må smag og behag jo afgøre.

Og så, ja – Wb 3.5 tager så godt en MegaByte mere hukommelse end min gamle opsætning til alt det residente. Det er noget jeg kan mærke. Alene at afvikle SetPatch koster 780 KB hukommelse. Og så forskellen fra OS2.x der fylder 535.040 bytes FastRAM og så til OS3.5 der fylder godt 2½ MB giver en kolossal forskel. Nu skal det siges et CyberVision og MUI der er kommet til siden også fylder deres del.

Hvad gør man så uden CD-drev

Det kan lade sig gøre via disketter at bruge programmet BRU som findes i <Toolsdir> på WorkBench'es fra v2.x til 3.x. Dette fordrer så erfaringsmæssigt friske disketter og nyt diskettedrev, så det er nok begrænset hvem der vil bruge det, men lade sig gøre kan det. Disketterne skal blot være AmigaDOS-formaterede. Og den slags tager jo sin tid, hvis man bruger de gamle 880 KB disketter. Jeg har brugt en syntaks til BRU der hedder:

```
AmigaShell
2.Ram Disk:> run stack 40000 + <RTN>
  (plusset skal med)
bru -icviZ -N16 -Il,Tekst:t/LogFile
  thorbo:OS-Version3.1 RTN>
```

Stacken på 40000 er sat på grund af manualen der fulgte med Wb 2.0. Iøvrigt er manualen skrevet på en Unix-maskine og det er jo ikke en Amiga. Det kommer der indimellem nogle sjove afvigelser ud af. For tingene er afprøvet i Unix. I 1988.

Denne syntaks skulle komprimere filerne optimalt. Men hver gang der bliver skiftet skuffe angives det med søgevej i ASCII.

Og bufferlængden er som den er mindst i Unix, nemlig 2048 bytes, så for hvert CD ned igennem hierarkiet afgives der fire blokke á 512 bytes arkivplads. På Unix fedter man ikke rundt med disketter.

Altså er mængden af filer på en fuld diskette i værste fald den samme som der ellers ville have været uden kompression, men der kan altså også være op til over 1 MB hvis filerne komprimeres meget.

Når man forsøger at anslå hvor mange disketter en kopi kræver, skal man tage højde for at de fleste af de programmer der tæller bytes, ikke tager højde for at tallet skal gå op i et lige antal bytes delt med 512, altså i fulde blokke. Dette kan godt snyde så f.eks. indholdet af AmigaOS3.5:OS-Version 3.1 ser ud til at være 4.273.721 bytes, men det fylder faktisk 4.658.688 på en harddisk når man medregner at pladsen er et multiplum af 512 bytes. Det svarer til knapt 4½ MB.

Med de valg af flag jeg har givet BRU gemmer den 5.945.344 bytes på disketter for at få hele filstrukturen med. Dette fylder godt 6½ diskette. Altså syv skal man ha' i modsætning til ni uden kompression.

Således kan man ikke regne med at AmigaOS3.5: fylder summen 87.617.454 af antal bytes når man skal anslå antallet af disketter, men man må regne med ihvertfald 10% mere og endnu mere til i BRU-arkivet.

Jeg har AmigaOS3.5: alene på en partition, så det er bare at tage en info i shell'en og det giver 183.075 blokke hvorfra der skal trækkes 106 blokke til filsystem og en blok .info og to blokke Disk.info. Det giver 93.678.592 bytes eller noget mindre end 89½ MB.

Og så godt 120% mere på disketterne med arkivet. Det kan anslås til at være mindst 126 disketter, men deromkring i omegnen af dette antal bliver det.

Men dette var med et arkiveringsprogram der er tilgængeligt for alle. Der er også HDBackUp i <Tools>-skuffen som man kan klikke i WorkBench.

Hvis man har adgang til Lha eller LZx stiller sagen sig noget anderledes. For med Lha kan man komprimere hele filstrukturen i één fil. Man skriver bare: lha a -r <arkivnavn>.lha fra skuffe> på kommandolinien.

Gennemsnitligt komprimerer Lha til lige godt halv størrelse. LZx godt ti procent bedre, taget allround og med den samme syntaks, blot <arkivnavn> .lzx.

Mest plads vil spares hvis man komprimerer hele systemet AmigaOS3.5:, altså CD'ens indhold, med LZx, men før man begynder på det skal man være temmeligt sikker på at der ingen læse-/skrivefejl vil opstå undervejs. For så er arbejdet jo om igen. Og det drejer sig om anslået 50 disketter. Man skulle måske dele det hele lidt op.

```
AmigaShell
2.Ram Disk:> run stack 40000 + <RTN>
  (plusset skal med)
bru -icvvv -Il,Tekst:t/LogFile -LOS-
  Version3.1.lzx thorbo:OS-
  Version3.1.lzx <RTN>
```

Denne syntaks har jeg brugt for at forklare lidt. "-icvvv" svarer til -c -i -vvv hvilket hendholdsvis står for create archive, inspect archive og very, very verbosed logging information til filnavnet -LOS-Version3.1.lzx. Arkivet skulle hedde hvad der står efter -L, men det er i Unix åbenbart. Det kommer til at hedde navnet med fulde stinavn hvorfra det er taget. Det er det sidste på linien. Når man vil flytte arkivet er man så nødsaget til at kalde det nye <device>: ved en tildeling i en shell. Assign turbo: drivel: osv., hvis man f.eks. har en partition der hedder turbo i stedet for som min, thorbo. Derefter udpakker man med:

```
AmigaShell
2.Ram Disk:> run stack 40000 + <RTN>
  (plusset skal med)
bru -xvvv -Il,turbo:t/LogFile <RTN>
```

Hvis ikke man vil have de få informationer på skærmen, men lave noget andet imens. For i realiteten foregår bru-processen i en ny shell som kører i baggrunden. Den sender blot sine meddelelser til stdout, hvilket er det øjeblikkeligt aktive vindue hvor der kan skrives i og det kan der ikke i en baggrundsproces. Til gengæld er der intet at mærke på den gamle shell's hastighed.

Og så endeligt, jeg har kun min for en stor del fejlagtige information om BRU fra en gammel manual og i alle senere glimrer den ved sit fravær. Jeg tænker programmet har været på en Fred Fish-disk i slutningen af firserne og så har Commodore spurgt om de måtte anvende det. Der findes muligvis en GNU-udgave af programmet til Amiga et sted så man selv kan få lov at compilere det.

Et kommandokompendium kan udskrives med:

```
AmigaShell
2.Ram Disk:> run stack 40000 + RTN>
  (plusset skal med)
bru > RAM:kommandoer -h <RTN>
```

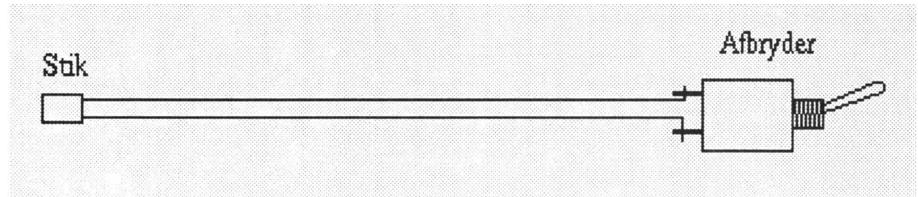
Gør det til en fil for det er flere skærme langt.

Og det var så en længere smøre, men kortere har det ikke lige været mig muligt at gøre det hvis jeg skulle have det jeg fandt var vigtigst, med. □

Teknik & Elektronik
— Sådan bygger du en CD-free

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Dette er kun til CDTV-ejerne. Din CDTV indeholder 1 MB ram, men pga. CDTV'ens "CDTV-opstart" er det ikke muligt for dig at bruge ram'en til det sidste. Men der er en løsning...



Intro

De fleste (gamle) Amiga-spil/-programmer bruger 1 MB ram til at køre på. Men selv om CDTV'en har indbygget den 1 MB ram som du har brug for, så er de ikke tilgængelige for dig. Men der er en løsning: "CD-free". CD-free er af en eller anden grund ikke indbygget i CDTV'en fra fabriken ("fy skamme, Commodore"). CD-free er faktisk ikke den helt store hardware-udvidelse som f.eks. ram... Nej, for CD-free er faktisk kun en lille afbryder på en ledning, og nu viser vi dig hvordan man gør.

Hvad skal jeg bruge?

Denne gang behøver du ikke skrive ned på et stykke papir da der kun er tre simple ting du skal have... Så klar, parat, husk!

1 stk. Lille afbryder
1 stk. 30 cm ledning (to ledere)
1 stk. Hun-stik med to ben

Ja, det er faktisk alt hvad du skal bruge!

Nu skal du blot lodde den ene ende af ledningen fast til afbryderen og en anden ende klemmes fast i hun stikket.

Montering!

Afmontér alle kabler der er forbundet til den eksterne CDTV-enhed. Åben låget på CDTV'en og du skal nu til at lede efter en jumper. På bundkortet står der skrevet JP15; det er her du skal montere din nye CD-free. Fjern den gamle jumper (den skal ikke bruges mere), og sæt hun-stikket ned over de to ben.

Afbryderen kan du evt. montere bag på kabinettet ved at bore et lille hul. □

HUSK:
BRUG ALDRIG AFBRYDEREN MENS CDTV'EN ER TÆNDT!





REBOL

Del 12: Garbage collection

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Denne gang vil vi se på noget som egentlig ikke har med programmering i REBOL at gøre, nemlig "garbage collection". Det er naturligvis et engelsk (amerikansk!) begreb og betyder direkte oversat "skraldopsamling". Det har dog ikke umiddelbart noget at gøre med aflevering af brugte batterier, gamle, fugtige affaldsposer osv. Edb-folk har nu altid været gode til at få teoretiske begreber til at lyde så pokkers dramatiske.

– Næh, garbage collection drejer sig om at frigive reserveret hukommelse som man ikke skal bruge mere. Lad os tage et REBOL-eksempel:

```
a: "Hej med dig"
a: 12
```

Hvad der sker her er åbenlyst for enhver der bare har fulgt en lille smule med i REBOL-kurset, eller som bare kender en anelse til programmering. Først sættes variablen a til at have værdien "Hej med dig", derefter sættes den til at have værdien 12. Efter 2. linie er blevet udført er værdien "Hej med dig" altså fuldstændigt ligegyldig, da vi ikke længere kan få fat i den. Hvad skal der ske med den?

Den nemmeste løsning er at lade som ingenting. Simpelthen at lade "Hej med dig" ligge og flyde et eller andet sted i computerens hukommelse. Men det er mildest talt ikke nogen særligt holdbar løsning, for hvad nu med alle de andre værdier som vi i løbet af f.eks. kørslen af et REBOL-program opretter, evt. benytter i en beregning og så "smider væk" igen? De vil selvfølgelig til sammen fylde mere og mere af din computers hukommelse, og pludseligt... er der ikke længere plads til mere. Din computers hukommelse er forvandlet til en digital skraldeplads.

Skraldemand, kom indenfor, skraldemand, kom indenfor...

Ovenstående bør synges til melodien til "Æblemand". Hvad vi har brug for er nemlig en eller anden metode til at få frigjort den hukommelse som vores ligegyldige værdier optager.

Denne idé er ikke ny. Gennem tiden har mange forskellige fortolkere og oversættere til sprog på alverdens måder forsøgt at gøre dette. I de senere år er det specielt Java der er blevet markedsført på det. I Java behøver man, som i REBOL, ikke at bekymre sig om selv at frigøre den reserverede hukommelse igen. Men i mange klassiske sprog skal man selv sørge for det – f.eks. skal man i C huske at lave et kald til funktionen "free()" for hvert kald til "malloc()": "malloc()" reserverer et hukommelsesområde af en given størrelse, mens "free()" kan frigøre det igen. Bliver "free()" ikke kaldt det rigtige antal gange, så ligger der altså "død hukommelse" rundt omkring i computeren.

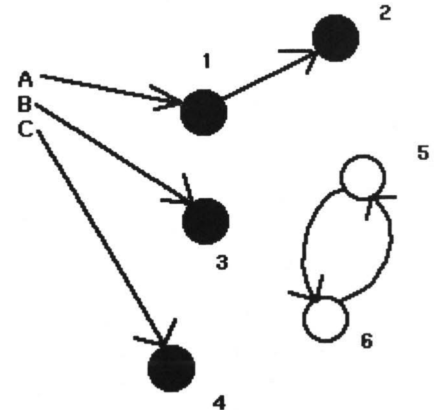
Dette, altså at man selv skal sørge for at frigive ressourcerne, gør bl.a. at de genererede programmer kan køre meget hurtigt, men samtidigt gør det også programmørens arbejde mere indviklet. I mange, mange, mange C-programmer er der som en følge heraf også "utætheder", dvs. programmet mangler simpelthen nogle kald til "free()".

"Tæl og udslet"

En af måderne man kan udføre "garbage collection" på er at have en tæller på objekterne ude i hukommelsen. Således bør strengen "Hej med dig" altså ikke blot bestå af de 11 tegn i selve strengen (plus et ekstra tegn til at angive hvor strengen slutter), men også en tæller som simpelthen angiver hvor mange variabler der peger på strengen. Hvis vi f.eks. udfører

```
a: "Hej med dig"
b: a
```

vil tælleren til "Hej med dig" dermed



Figur 1: Her har vi farvet de værdier der kan nås fra A, B og C. De hvide kan nu frigøres.

være 2, idet både a og b refererer til den samme tekst. Hvis vi så udfører

```
a: 12
```

så vil tælleren gå ned på 1. Udfører vi nu

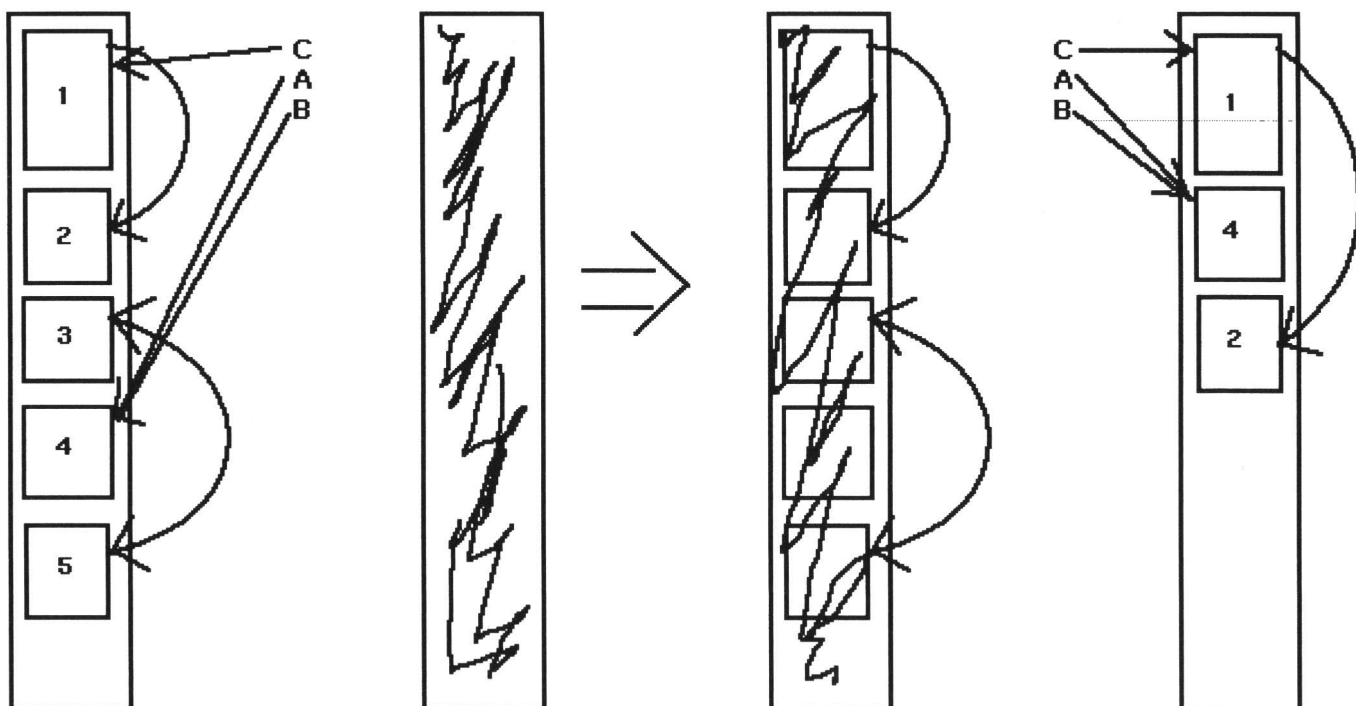
```
b: 13
```

så vil tælleren gå ned på 0, og vi kan fjerne vores tekst fra hukommelsen uden nogen skrupler – vi ved jo at der ikke er andre variabler der peger på den. Denne løsning fungerer i det store hele fint. Det er dog et problem at vi skal bruge tid på at tælle tællerne op og ned hele tiden, ja, faktisk hver gang vi sætter en variabel til en ny værdi. I computerprogrammer sker sådan noget nemlig hele tiden. Desuden, hvad vil der ske i det følgende eksempel?

```
test: func [] [
  a: make object! [a1: 10]
  b: make object! [b1: a]
  a/a1: b
  return a
]
c: test
```

Funktionen test opretter to REBOL-objekter, a og b, som peger på hinanden. Det ene af de to objekter returneres. I sidste linie kalder vi funktionen og sætter c til at pege på vores nye objekt.

Bemærk at når vi er ude af funktionen, så vil "a" og "b" ikke referere til



Figur 2: En mulig situation før og efter en "stop and copy"-operation er udført.

vores nye objekter, da vi er i en anden kontekst. Faktisk er det kun gennem c at vi kan få fat i vores nye objekter. Hvad hvis nu vi sætter c til at pege på noget andet (f.eks. med "c: 5")? Så bør vi jo også fjerne vores to objekter fra hukommelsen, da de nu er ligegyldige. Men b's tæller er 1, da a peger på den, og a's tæller er 1, da b peger på den. Krise, krise, krise.

Så du kan altså se at denne simple strategi ikke altid virker. Vi må gå mere drastisk til værks!

Graffarvning

I stedet kan man have en liste som indeholder alle variabler i programmet, altså en liste over de værdier som man umiddelbart kan gøre brug af. Vi vil så fra tid til anden gerne have gået denne liste igennem og slette alle værdier som ikke kan nås fra disses variabler. Da variablerne kan referere til værdier som igen kan referere til andre værdier osv., må vi altså ret langt omkring, men det kan lade sig gøre. Måden man gør det på er igen at have en form for tæller for hver variabel. Denne gang skal den dog kun veksle mellem 0 og 1 – før vi starter vores gennemgang af alle variablerne, sætter vi den til 0.

Vi går nu rekursivt ud i alle de værdier som kan nås fra variablerne (kan du huske hvad rekursion er?), og når vi kommer til en værdi hvor tælleren er 0, sætter vi tælleren til 1 og fortsætter udad. Når vi kommer til en værdi hvor tælleren er 1, begynder vi at gå tilbage igen. Denne form for gennemgang kan opfattes som om vi "farver" de værdier vi kan nå, og da systemet med alle værdierne kan opfattes som en form for graf (med pile rundt mellem værdierne), kaldes dette for graffarvning. Når vi har "farvet" alle de værdier vi kan nå, skal vi blot fjerne alle de værdier der stadig har en tæller der er 0 da den jo så ikke kan nås fra nogen variabel.

Selvom det er klart at denne form for "garbage collection" også er meget tidskrævende, har den den fordel at vi kan nøjes med at udføre den af og til. I modsætning til vores tidligere metode som kræver at vi hele tiden ændrer på tællere.

"Stop og kopier"

Den sidste fremgangsmåde jeg vil komme ind på har en lidt anden grundidé. Som udgangspunkt vil vi nemlig have to store stykker hukommelse hvori vi kan reservere plads til vores værdier. Kun én af de to stykker bliver brugt ad gangen. Hver gang vi skal have reserveret hukommelse til en ny værdi, sker det altså ved at vi reserverer det i den aktive hukommelsesblok. Når vi dropper en reference til en værdi, lader vi helt som ingenting.

Dette kan selvfølgelig ikke blive ved, da vi ikke har uendeligt meget hukommelse i vores ene blok. Så før eller siden er der ikke mere plads i vores blok. Og så er det at vores anden blok kommer ind i billedet. Hvad vi gør, er simpelthen at vi går vores liste af variabler igennem og kopierer alle værdier der kan nås, over i vores tomme hukommelsesblok. Når vi er færdige har vi altså kun kopieret de interessante værdier over, og de to hukommelsesblokke kan bytte plads.

På figur 2 kan du se hvordan de to hukommelsesblokke kan se ud før og efter en sådan "stop og kopier"-gennemgang. (Figuren har for resten ikke noget at gøre med de tidligere eksempler med a, b og c.)

Og REBOL?

Sådan som det har været med de sidste par artikler, så har garbage collection ikke noget direkte at gøre med programmering i REBOL. Især da REBOL-fortolkeren selv kan finde ud af at udføre garbage collection. Men endnu engang håber jeg bare at du er interesseret i hvordan sådan noget her kan foregå.

Emnet er naturligvis slet ikke udtømt med denne artikel. Der er mange, mange andre måder man kan udføre garbage collection på, og hver især kan de have deres fordele og ulemper. Men nu ved du da lidt om hvordan det kan foregå! □



Can you IMAGINE that

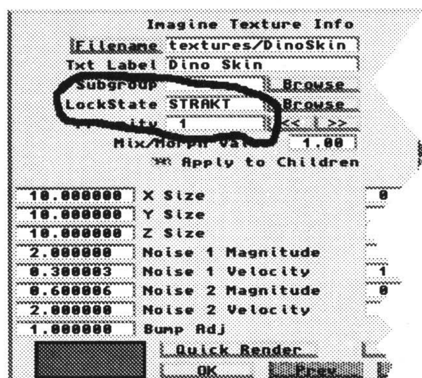
Del 24: Nu er det bare rutine, ikk'?

■ *Af Leif Mortensen*

Ikke noget om noget, vi skal bare derudaf...

Scene 6

Denne scene er jo den hvor larven forsvinder ind i æblet. Det eneste nye der er i den er, at vi takket være Jens Rasmussen nu kan få Texture'en til at sidde som den skal. Dette gøres ved at Lock'e den til en State, og hvis du ikke kan huske hvordan han beskrev det, har jeg lavet et billede der viser hvordan.



Arbejdsgangen er således: i *Detail Editor*'en henter du din larve ind. Pick'er den og vælger *Attributes* og dobbeltklikker på *Dino Skin Textur*'en, og så er det bare at skrive State'en der skal Lock'es til i requesteren, som på billedet.

Og selve scenen er der jo ikke så meget nyt i. Udgangsopstillingen ses i billedet "6 stage" her ved siden af.

I *Action Editor*'en sletter du alle tidslinier ud over billede 1 og indsætter disse her i stedet for.

Key Frames er billede 1, 6, 11, 17, 23, 30, 35, 40 og 45 og med "Info" slået til udfylder du med de states der er vist i billedet "6action".

Posn. og *Align.* gør du ikke noget ved. Save Changes og skift til Stage Editor'en.

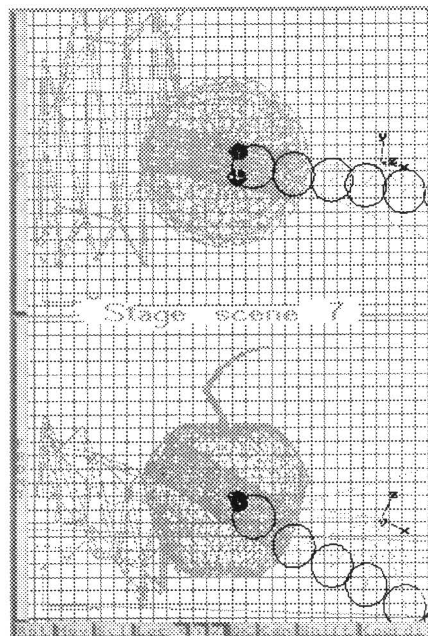
Bevægelsen fremad laves som i scene 5 med afmærkning på skærmen af henholdsvis hoved og hale, så den vil jeg ikke beskrive igen her.

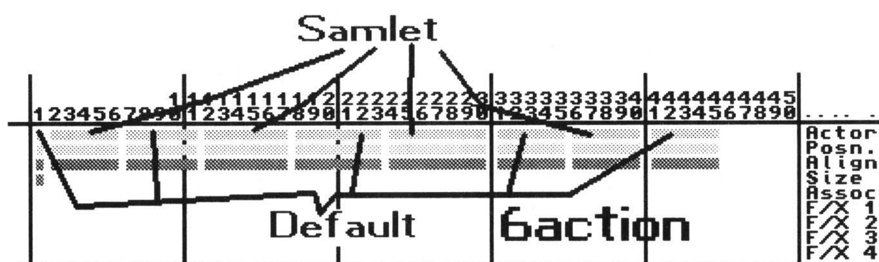
Scene 7

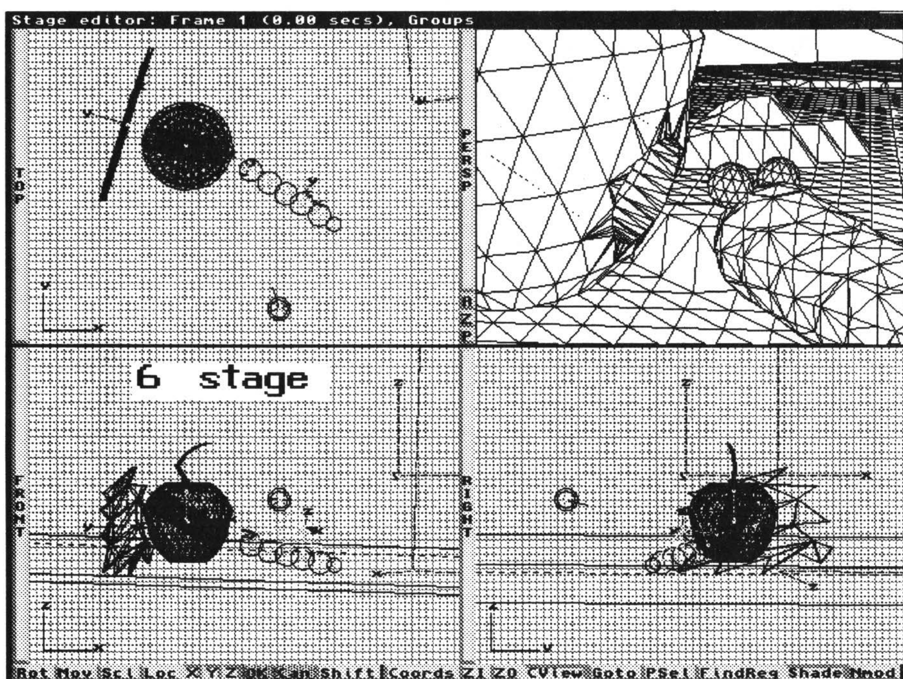
I denne scene skal vi se larven komme igennem hullet i æblet, så vi skal have flyttet kameraet om så vi ser ind i hullet.

Se billede "stage7" og "startbilede".

Som du kan se, så har jeg valgt en lidt lav kameraføring og det skyldes at larven er en smule for stor til at være i hullet og at øjnene, når de sidder foroven på hovedet, forsvinder ind i æblekødet, og det ser jo ikke godt ud så det må vi gøre noget ved. Vi henter larven ind i Detail Editor'en og flytter dens øjne ned midt på hovedet. Dette skal gøres i alle 3 States og husk at Update'e dem når du har flyttet øjnene. Tilsidst Save'es larven igen, selvfølgeligt under samme navn.



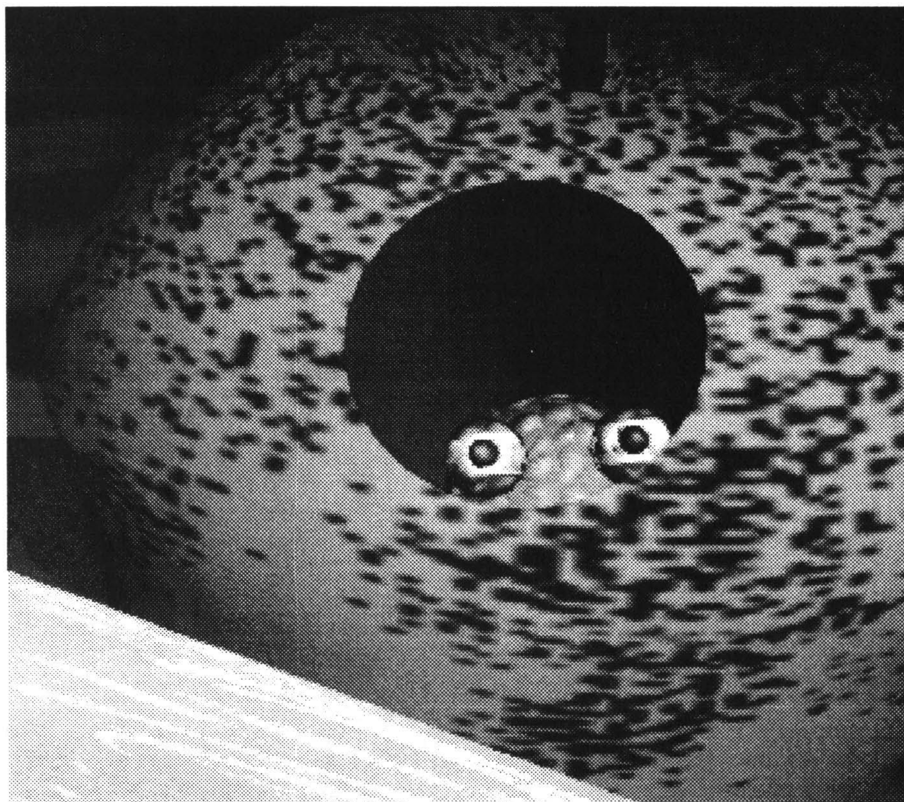




Default Samlet

Actor
Posn.
Align
Size
Assoc
F/X 1
F/X 2
F/X 3
F/X 4

Action scene 7



Nu kan du så placere den i Stage Editor'en, og på grund af den lave kameravinkel gør det ikke noget at maven måske kommer lidt ind i æblekødet, for det kan man jo ikke se.

Som du kan se på billedet starter larven ca. midt i æblet og på slutbilledet er den næsten helt igennem.

Action Editor'en opstilles som i Billede "Action scene 7" ovenfor.

Key frames er billederne 1, 11, 17 og 28 og bevægelsen laves som sædvanlig.

Scene 8

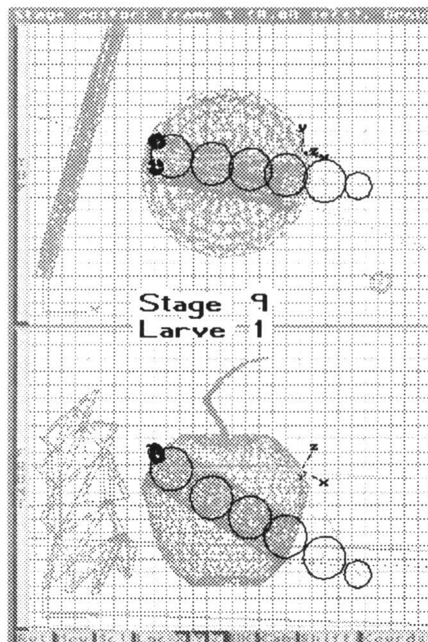
– Springer vi over og går lige til...

Scene 9

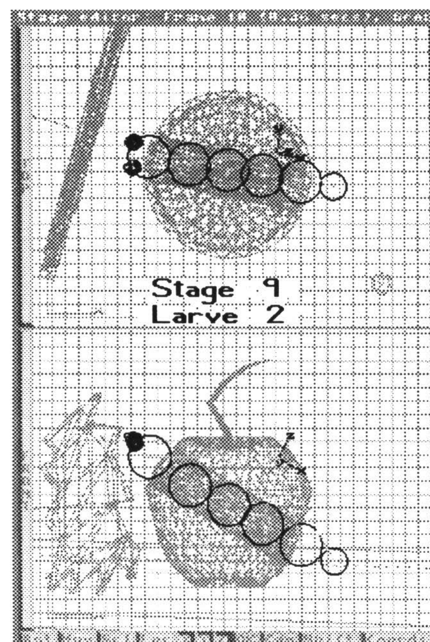
Dette er scenen hvor vi ser larven komme ud af æblet og dens afspejling i spejlet.

Vi skal igen have vendt kameraet så vi ser ind i spejlet. Bill. "Stage9".

På startbilledet skal larven lige have hovedet i kanten af hullet, og da det er nogle billeder der tager enormt lang tid at lave (ca.3,5 time pr. billede på



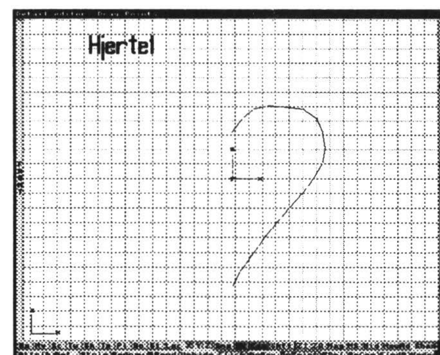
A3000), har jeg kun lavet 10, og for det forløb har jeg kun flyttet larven lidt fremad i samme State over de 10 billeder, så det er der ingen grund til at beskrive nærmere.



Scene 10

Denne scene kræver lidt mere forberedelse, da vi nu skal bruge et hjerte.

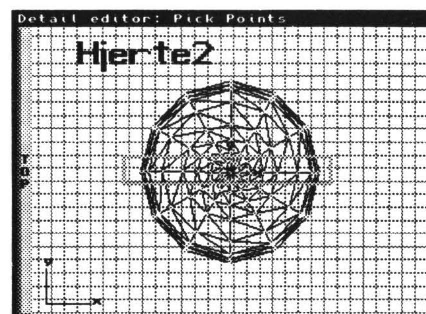
Altså går vi i *Detail Editor*'en og Add'er en Axis. Rundt om den laver vi et halvt hjerte med Add Lines. Bill. "Hjerte1".

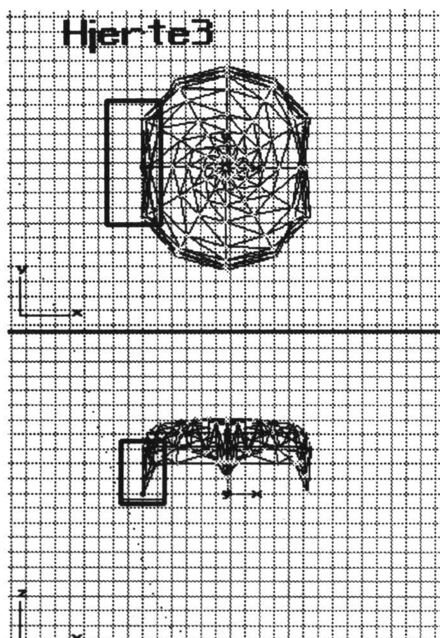


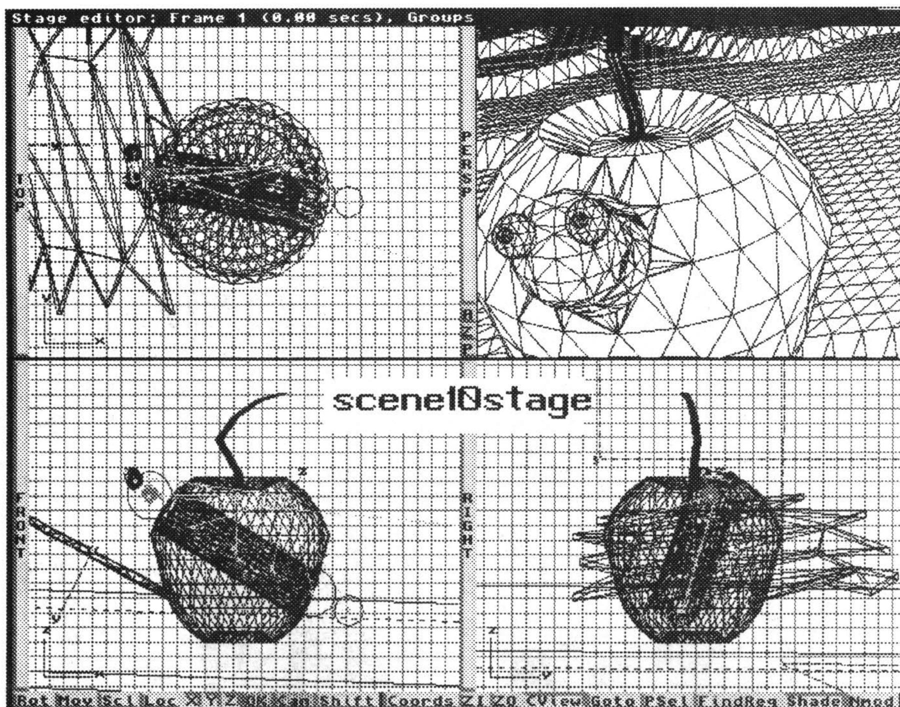
Pick Object og gå til ***Functions/ Mold*** og vælg Spin, 360 grader.

Dette hjerte mangler jo hakket foroven, så vi Hide'er den nederste del, og i den øverste del der bliver tilbage, Multipick'er vi den midsterste stribe punkter, vælger ***Move*** og trækker den lidt nedaf. Bill. "Hjerte2 og 3".

For ikke at spidserne skal stikke ud i







luften, skal de lige bøjes lidt ind, så Multipick dem og Move dem lidt indad i begge sider.

Når du synes det er i orden giver du det en rød farve i Attributes og gemmer det.

Igen skal vi have flyttet kameraet og måske lagt spejlet ned for at få den rette kameraindstilling. Bill. "scene 10 stage".

Larven skal ikke flyttes på disse billeder, men vi skal have hentet hjertet ind og skaleret det ned og placeret det i den første kugle på larven.

Når du har opstillet billede 1 kan du gå til Action Editor'en og lave denne opstilling: Se bill. "10action".

Billede 2 til 15 kommer hjertet ud, 16 til 18 bliver det større og 19 til 21 bliver det lille igen.

Når du har sat tidslinierne for Posn. Align og Size fra 2 til 15 og Size fra 16 til 18 og 19 til 21, kan du gå til Stage Editor'en og opsætte disse bevægelser. Når det er overstået og Save'et går du tilbage og Copy'er fra billede 16 til 21 og Paste'er den 3 gange til, så har du ialt 4 gange hjertebanken. se bill. "10stagePic20".

Det var alt for denne gang, men til sidst en lille opgave:

Hvordan bruger man Snapshot i Stage Editor?

Virker det kun på et object, eller kan man Multipicke flere, og hvordan får man dem frem igen efter af have Save'et det? □

FRAME NUMBER

Actor
Posn.
Align
Size
Assoc
F/X 1
F/X 2
F/X 3
F/X 4

Action scene 10

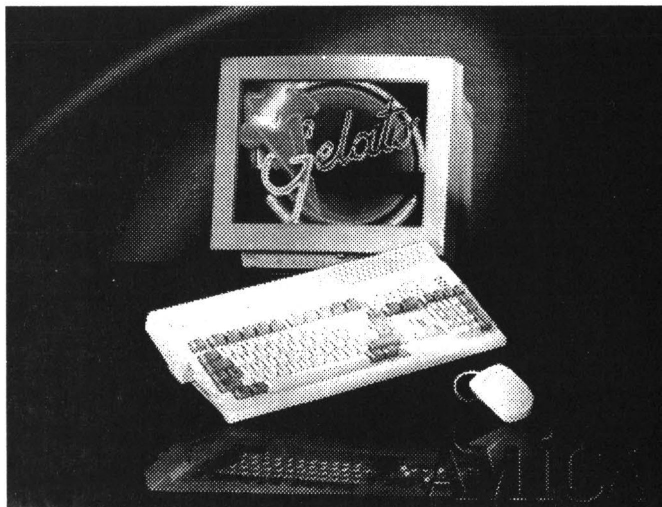
PERSP
AZP

10Stagepic20

Få dig en *ægte* Multimedia Computer

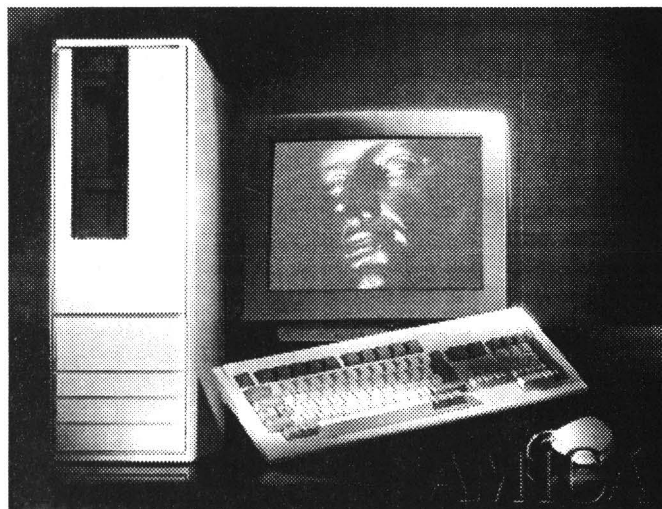
Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke



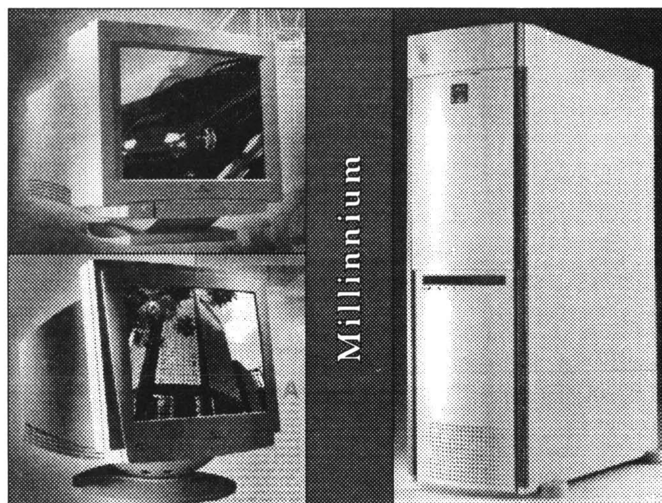
Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

At bestille hos Alive Mediasoft

■ At købe produkter hos en udenlandsk forhandler er noget anderledes end at gå ned i Brugsen og købe en liter mælk, mens det er egnetlig ikke er så forskelligt fra almindelig postordresalg i Danmark.

Problemet der kan være er naturligvis de forskellige valutaer, og det at føre beløbet sikkert frem til sælgeren, som i dette tilfælde Alive Mediasoft.

Et alment råd skal dog være at jeg synes du skal starte med at snakke med din bank om det, da det jo er et af deres specialer.

Prisen: Da forskellen mellem engelske pund (£) og danske kroner (DKr) kan variere lidt, gør priserne det også, men som regel er kursen 11–12 DKr. pr. £.

Det vil sige at et spil som f.eks. Napalm som koster 29.95£ i danske kroner koster et sted mellem 329,45 og 359,40 (+porto) afhængigt af af den aktuelle kurs, men denne problemstilling kan banken sikkert hjælpe med, ellers er der en hjælp-side på Alive's hjemmeside.

Følgende tekst er funde på Alive's hjemmeside og naturligvis fordansket efter beste evne.

På deres hjemmeside (*www.innotts.co.uk/alive-mediasoft*) kan man finde en ordreform som de vil have at man printer ud og sender til dem og den ser sådan ud:

Name *(navn)*:
E-mail *(e-post-adresse)*:
Address *(adresse)*:
Town *(by)*:
Country *(land)*:
Post code *(postnummer)*:
Telephone *(telefon)*:
I am Paying by: Cheque / Postal order *(jeg betaler med: Check/postanvisning – angiv den ønskede)*
I would like to order the following: *(Jeg vil gerne bestille følgende)*

Anden del af skemaet indeholder:
Game *(spil-titel)*
Media *(medie – cd el. diskette)*
Price *(pris)*
P & P *(porto/forsendelse)*

Sedlen skal så sendes til:
Alive Mediasoft, PO Box 940
Kirkby-in-Ashfield
Nottingham
NG17 7FA
England

Forsendelse for de fem første produkter koster £ 2,00 pr. stk. når man bor i europa, men udenfor England. Over fem produkter er forsendelsen for disse gratis, altså max. £ 10,00.

Ved betaling med check eller postanvisning skal der betales i engelske pund, men hvis man vedlægger ekstra 10 pund til sin ordre, kan man lave sin betaling i egen veluta og Alive vil så selv veksle det til £.

Man kan også overføre beløbet via sin bank og når dette er gjort skal man sende en e-post på denne adresse: ***jenniealive@innotts.co.uk***

Alive's bank er: ***Barcalys Bank, PO** Box 57, Mansfield, Notts NG18 1HT, England.*

Kontoen er: ***20-55-62** (type/reg. nr)* & ***40533726** (bank konto nr.)* □

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

KØBES:

SÆLGES:

Et stk: Eagle-Tower "New Comet" med 230 W PSU og Shuttleboard 7 ZorroII/III, 2 Video. Pris i meget flot stand ca. 2.000 kr.

berth@vestnet.dk

BYTTES:

Post-kassen

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. Pc- og Mac-formaterede disketter accepteres også.
Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

Automount eller ikke automount

? Kære postkasse.

For år tilbage skulle harddiske have en mount-indgang i Devs:MountList. Dér skulle alle oplysninger om en harddisk stå med hvor mange blokke og cylindre osv. man ønskede en partition på.

Nu automountes sådan noget som harddiske.

Er der nogen der ved noget om hvordan man kan slå automount fra i HDToolBox for en partition og i stedet montere enheden fra Devs:MountList i stedet?

Altså i virkeligheden udenom Devs: DOSDrivers.

Spørgsmålet er nok bare kuriøst, men jeg er forfærdeligt interesseret hvis nogen kunne gi' mig et praj, måske i begge tilfælde, fra MountList og fra en ikon.

Thorsten Bo Hansen
tbhabsat@unidhp.uni-c.dk

! Hej Thorsten.

Hvis du i HDToolBox går ind under ***Change...*** (Filesystem) finder du en afmærkning der hedder ***Automount this partition***. Fjerner du markeringen kommer den pågældende partition ikke frem når du boot'er op. Herefter kan du så lave en DOS-driver der passer til dine behov (hvis du huskede at notere start-/slut-cylindrene fra HDToolbox). Brug f.eks. PC0:-driveren som udgangspunkt og læg evt. driveren i SYS:Storage/DOSDrivers, så du selv bestemmer hvornår den skal mount'es.

Med venlig hilsen
Peter, Amiga Advis

NÆSTE NUMMER

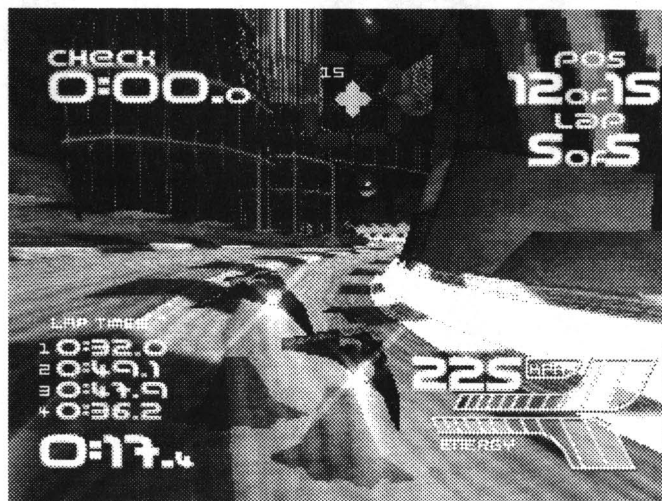
I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 13
- **Can you IMAGINE that?** – Del 25
- **Aminet 34** – næste skud på stammen
- **WipeOut 2097** – 3D-fremtids-racerspil til (kun) PPC
- **Evt. *dit* indlæg...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



***WipeOut 2097** – det måtte jo komme; et spil som kræver både PPC-kort og 3D-grafikkort!*

PÅ GENSYN D. 20. JANUAR!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95	
3 Numre	Kr.	81,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	156,00	(=kr. 26,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	312,00	(=kr. 26,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/99–9/99 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/98 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.10,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse*

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 33 i oktober, nr. 34 i december, nr. 35 i februar (2000) osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i måneden hvor den udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når de skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

Priser:
Aminet 23–33 .... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8....... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 33 i oktober, frist den 1/10-1999
Aminet 34 i december, frist den 1/12-1999
Aminet 35 i februar (2000), frist den 1/2-2000

Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

Oktober 1999





EFTERÅRSUDSALG !!!

Blå Sandberg musemåtter eller cd fra Haage & Partner med demos, patches og information Nu **19,-**

Strømtyve eller 10 disketter i plast-etui. Nu **29,-**

Bump'n'Burn, IDE-kabler(80cm), Netnews Offline vol. 1 eller Zoom cd release 2. Nu **49,-**

Aminet cd'er ring og hør om vi har dem du mangler. Nu **79,-**

Mitsumi keyboard, Eagle keyboard, Design Works, Speedking joystick, Banshee, Worms, The official Octamed 6 cd by Wierd Science, p.os prerelease eller Battle Chess. Nu **99,-**

Sort Amiga-mus, Worms Directors Cut, F-29 retaliator, Total Carnage eller The Speris Legacy. Nu **149,-**

Maxon Magic, Amiga Desktop Video cd, Sounds Terrific by Weird Science, E.M.Computergraphic Phase2, E.M.Computergraphic Phase 3, The cds collection eller Fields of glory. Nu **199,-**

Optical mouse eller HD-skuffe. Nu **249,-**

E.M.Computergraphic Phase 4, PageStream Gary's effects, PageStream basic borders, PageStream geo borders, Quake eller SuperView Productivity Suite. Nu **299,-**

PFS 3, Masterclips35000 Premium Image Collection, Megalosound, Napalm,Power Up Effects, Powereffects 1, Powereffects 2, Picture Manager Professional 5.5 eller Olofight. Nu **399,-**

ProMidi interface, Kickstart, Hvem byggede Danmark? eller Wordworth 6 Office. Nu **499,-**

iBrowse 2. Nu **549,-**

Make CD, Creativ Impulse vol. 1, Creativ Impulse vol. 2, Scala MM400, RBM daughterboard med 7 zorro-slots, Adorage Magic DVE 1 eller Adorage magic DVE 2. Nu **899,-**

Animage eller Adorage 2.0. Nu **1095,-**

BVision PPC 8 MB eller RBM daughterboard ex med 5 zorro-slots . Nu **1699,-**

StormC eller Amiga 1200. Nu **1995,-**

Picasso 4 grafikkort. Nu **3295,-**



Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel. 47-389639 Fax: 47-389638
Forbehold for trykfejl. Alle priser er incl. moms
Disse tilbud gælder til og med fredag den 20/11 eller så længe lager haves